Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и **ВИДЕОИГРЫ** **№9** *(42)* Май **1999**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

ORIGIN ONLINE
ИГРЫ: 1987-1997

House of the Dead 2
Aliens vs. Predator
Hidden & Dangerous
Battle of Britain
Mechwarrior 3
Pokemon Snap
Flash Point
Star Ocean
Rites War
Redline
Rune...



MDK 2
WARZONE 2100
D 2

GAMELAND PUBLISHING

Представляем процессор Pentium® III компании Intel®.
Путь к новым возможностям Интернет.



Процессор Pentium® III компании Intel® уже здесь. Независимо от того, играете ли Вы, делаете покупки или просто путешествуете в Интернет, новый процессор Pentium III значительно расширит Ваши возможности. Перед Вами открывается путь к новым глубинам Интернет. Более подробную информацию Вы найдете, посетив нашу Web–страницу: www.intel.ru

©1999 Intel Corporation. Все права защищены. Intel и Pentium зарегистрированные товарные знаки. This way in товарный знак компании Intel.

intel

СОДЕРЖАНИЕ

Зарегистрирован в Комитете Печати РФ
регистрационный номер 014416 от 31.01.96

СТРАНА ИГР журнал
№9 (42) Май 1999
http://www.gameland.ru

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

X-FILES

ХИТ?

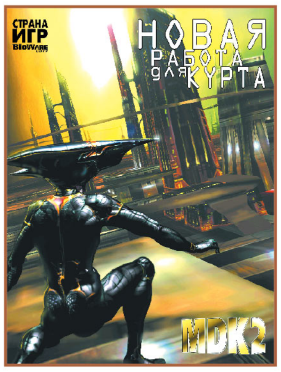
ОНЛАЙН С Сергеем ДОЛИНСКИМ

В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР

ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

ВНИМАНИЕ!
«**Страна Игр**» выходит **2** раза в месяц. Спрашивайте в продаже **2**-го и **16**-го числа каждого месяца.





Журнал с CD-ROM комплектуется постером.

Издательство ищет главного редактора для нового молодежного журнала. От 25 лет, с опытом работы.
Огромные возможности.

Резюме присылайте по факсу 125-0211 или на e-mail:dmitri@gameland.ru

КУРЬЕР ПРЕССЕРВИС

С 1-го марта вы можете получать журналы Страна Игр, Хакер и PlayStation с бесплатной доставкой на дом в удобное для вас время в течении рабочего дня, сделав заказ по телефонам:

284-56-04, 280-34-72, 280-80-64, 280-92-47

НАИМЕНОВАНИЕ	ЦЕНА С ДОСТАВКОЙ
«СТРАНА ИГР» без CD	32
«СТРАНА ИГР» с CD	58
«OFFICIAL PLAYSTATION»	42
«ХАКЕР»	32
СТАРЫЕ НОМЕРА:	
«СТРАНА ИГР» без CD	15
«СТРАНА ИГР» с CD	20

Агенству требуются курьеры на постоянную работу. Звоните по телефону 284-56-04.

Список игр в алфавитном порядке



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru*	*издатель*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru*	*главный редактор*
Петр Давыдов *pdavydov@gameland.ru*	*редактор PC*
Борис Романов *borisr@gameland.ru*	*редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru*	*редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru*	*корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru*	*технический редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru*	*корректор*

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов *denis@gameland.ru*	*WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru*	*WEB-редактор*

ART

Серж Долгов	*обложка*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru*	*дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru*	*дизайн и верстка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru*	*цветоделение*
Ерванд Мовсисян	*техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани»	*учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru*	*директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru*	*финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «**ХГС**»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «**Пресса**»

Заказ №

Тираж **51 000** экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «**Страну Игр**» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

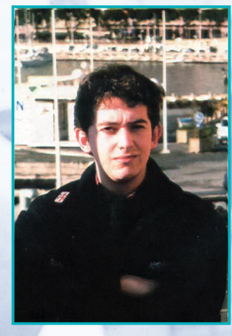
GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company	*publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru*	*director*

phone: **(095) 124-0402**; fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(718) 421-9130**; fax: **(718) 421-9129**

MP3'ИЗМЫ





Невероятно, но факт. Несмотря на выход в первую неделю апреля долгожданного Voodoo3, подавляющее большинство Интернета не обратило на этот факт практически никакого внимания.

Поскольку верхние строчки новостных сайтов были заполнены куда более интересными новостями, среди которых **Banshee 2** (а **3Dfx**, наконец-таки, нашла в себе мужество признать тот факт, что **Voodoo3** основан именно на усовершенствованной архитектуре **Banshee**) выглядел далеко не сенсацией. Сегодня в моде уже не **3D**-акселераторы, к которым все уже давно привыкли, а невиданная доселе волна интернет-музыки, пожирающая страны и континенты с поразительной легкостью и обгоняющая по темпам роста даже знаменитое интернетовское порно. Разумеется, все это безумие быстро вышло за пределы внутрисетевых событий, а MP3 стал, фактически, первым массовым цифровым стандартом хранения музыки. Все благодаря бесстрашию компании **Diamond Multimedia**, решившей завоевать рынок аудиоплейеров своей гениальной новинкой — портативным **MP3**-проигрывателем...

Героический Rio

Строго говоря, идея создания подобного устройства принадлежит вовсе не **Diamond**, ведь еще около года назад такие плееры были анонсированы малоизвестными азиатскими компаниями. И, кстати, никто тогда не ощущал особого воодушевления по поводу будущего **MP3**. Но поддержка идеи такой крупной и авторитетной компанией, которой является **Diamond**, мгновенно переместили проект из списка «очередного японско-китайского извращения» в массовую и перспективную нишу потенциального прорыва. Возможность свободно переносить музыку с компьютера на плеер и даже переводить музыкальные дорожки обычных аудио-**CD** в **MP3** вызвала шквал протестов со стороны и так уже натерпевшейся от этого формата индустрии шоу-бизнеса. Несмотря на очевидную ограниченность формата, привязанность его к персональному компьютеру, музыкальные гиганты впервые за последние десятилетия реально ощутили, как деньги начинают уходить из их рук. Причем, как уже было отмечено, с огромной скоростью. А тут еще и угроза проникновения **MP3** на традиционный бытовой рынок. Неудивительно, что на **Diamond**, анонсировавшую свой **Rio PMP-300**, немедленно посыпались всевозможные обвинения, приведшие в конце концов к судебному разбирательству. Которое, как и большинство последних громких дел «эмуляторщиков», привело к практически полному провалу суперконцернов, которым так и не удалось доказать, что плеер будет использоваться в пиратских целях.



Rio PMP-300 — это, наверное, самая серьезная революция на аудиорынке со времен появления компактных **CD**-проигрывателей. Мелодии в цифровом формате **MP3** хранятся в плеере на специальной флэш-карте емкостью **32** Мб и могут быть легко извлечены или записаны на нее при помощи персонального компьютера и нехитрого программного обеспечения. В плеере нет никаких движущихся частей, поэтому он никогда не начнет ничего жевать, царапать и не станет воспроизводить звук с перерывами или помехами. Еще одно неоспоримое достоинство — габариты и продолжительность батарейной жизни. **Diamond**, употребив в устройстве стандартные карты **flash**-памяти, применяемые также и в большинстве цифровых фотоаппаратов (кстати, такие фотокарточки **Rio** метит особым способом, и после такой процедуры применять их можно будет только в **Rio**), добилась того, что плеер стал по размерам меньше любого кассетного проигрывателя и даже проигрывателя мини-дисков **MD**. То же самое и с весом. Порой даже кажется, что Rio слишком мал весом и что идя по улице его легко можно обронить и даже не заметить, что из кармана что-то исчезло. Питается Rio всего от одной стандартной «пальчиковой» батарейки **AA**, которой ему хватает на добрых полтора десятка часов работы — отсутствие каких бы то ни было моторчиков дает о себе знать, и с точки зрения экономичности использования Rio обгоняет, пожалуй, абсолютно все переносные аудиоустройства.

Что касается качества звучания, то оно, разумеется, напрямую зависит от источника музыкального файла и объема данных, в котором закодирована мелодия. Стандартом музыкальных записей в **MP3** сейчас считается поток в **128** кб/с, что позволяет заполнить музыкой в стандартной комплектации примерно на **30** минут звучания. При наличии пятидесятидолларового расширения памяти на **16** Мб — еще порядка **15** минут. При этом вы достигнете качества, вполне сопоставимого со стандартной **CD**-музыкой. Если же хочется набить песенок побольше, то придется платить качеством звука. При потоке данных **64** кб/с качество уже заметно ухудшается и примерно соответствует звучанию аудиокассеты. Но зато на **Rio** такой музыки можно запихнуть уже на целый час. Самое приятное — что в любом случае выбор за вами. Поскольку в памяти **Rio** музыка хранится в совершенно неизменном файловом виде, вы имеете возможность использовать плеер в качестве большой дискеты, а также свободно выбирать порядок исполнения композиций. Перенос файлов с **PC** и обратно происходит достаточно быстро — запись полного пакета файлов, забивающих память плеера полностью, займет всего три-четыре минуты.





Несмотря на свою весьма внушительную стоимость (порядка **$200**), **Rio**, несомненно, является первой ласточкой совершенно нового направления в развитии карманных аудиоустройств, и это, кстати, полностью подтверждает тот факт, что вслед за пионером **Diamond** в бой ринулись многие другие компании. И первой из них стала знаменитая **Creative**, против **Nomad**'а которого направлена новая модель **Rio Special Edition**, оснащенная **64** Мб памяти, раскрашенная в альтернативные **Apple**'вские морские цвета. Проблема лишь в том, что по той же цене **Creative** собирается продавать «железяку» несколько поизящнее...

Nomad на страже интеграции

Свой первый **MP-3** плеер **Nomad** компания **Creative** продвигает с особенным рвением. Чувствуя, что на этот рынок ей пришлось явиться не первой, компания прилагает все усилия для того чтобы предложить покупателям как можно больше возможностей по минимальным ценам. И все-таки **Nomad** — это уже не революция. Итак, в серебристой и невероятно стильной металлической коробочке содержится **32/64** Мб флэш-памяти и слот для карточек соответственно на **16**, **32** или **64** Мб. В отличие от **Rio**, **Nomad**, выглядя солиднее и тяжеловеснее, требует двух батареек **AAA** (они еще тоньше и меньше пальчиковых), причем обещает работать на них никак не более 10 часов. В комплект поставки входят два аккумулятора, так что теоретически тратиться на батарейки с **Nomad** вам не придется вообще. Главной же особенностью является поддержка внутреннего **Creative**'овского **3D**-звукового стандарта **EAX**, а также записи голоса (но не в **MP3**, а в **ADPCM**), которого на карточку флэш-памяти может поместиться аж до **4** часов. Так что **Nomad** — это не только **MP-3** проигрыватель, но и диктофон. Младшая модель **Nomad** несет на борту **32** Мб памяти, так же как и **Rio**, но стоит на тридцать долларов дешевле. Что же касается ее старшей сестры, то при, несомненно, приятном увеличении объема памяти подскочила и цена, которая составила около **250** долларов за плеер, что, согласитесь, весьма и весьма дорого. В комплект поставки **Nomad** зато входит весьма милая **docking station**, которая будет у вас постоянно подключена к **PC** и, более того, даже позволит подзаряжать аккумуляторы на **Nomad**, если вы будете ими пользоваться вместо батареек. В целом, новинка от Creative выглядит весьма и весьма симпатично. Потенциал у **Nomad**, несомненно, велик. Однако у **Rio** все-таки есть преимущество — он был первым. И его сейчас можно свободно купить практически в любом компьютерном магазине, в то время как **Nomad** еще только начинает появляться на полках, да и то не у нас, а пока в США. **MP-3** — формат еще очень молодой, хотя и очень популярный. Тем не менее, как и у любого стихийно возникшего стандарта, у него есть серьезный недостаток (почитаемый некоторыми как достоинство) — отсутствие какой бы то ни было защиты от копирования данных. Здесь мы возвращаемся к самому началу нашего обзора, к вопросу о том, каким образом звукозаписывающие компании собираются бороться с рассадником нелицензионной музыки **MP3**. Ответный удар был приготовлен более чем быстро. Почти мгновенно...

Индустрия отвечает конкурентами MP3

Неудивительно, что в строй борцов с **MP3 Microsoft** вступила одной из первых. И, в отличие от совершенно бесполезных попыток всевозможных корпораций засудить производителей **MP-3** плееров, она решила действовать в совершенно другом направлении. То есть начала работать над своим собственным стандартом компрессии музыки, включающем в себя мощный алгоритм защиты от пиратства. Новый стандарт был представлен в начале апреля и получил название **MS Audio 4.0**. Согласно заверениям компании **Microsoft**, он обеспечивает несколько более эффективный алгоритм компрессии аудиоданных и, соответственно, позволяет улучшить качество звучания или уменьшить объемы файлов. Поддержка **MS Audio 4.0** будет включена при помощи специального plug'in в самый популярный проигрыватель мультимедийный файлов для **Windows** — **Microsoft Media Player**, а также в **Real Player** компании **Real Networks**.

Вторым крупным сюрпризом последних недель стал анонс еще одного звукового формата, на сей раз от знаменитой коммуникационной компании **AT&T**. Уже во втором релизе плейер **a2b** предоставляет поклонникам музыки высочайшее качество звучание в совокупности с весьма небольшими размерами файлов. Не стоит и говорить о том, что оба формата снабжены системой защиты от незаконного копирования. Большая часть крупных звукозаписывающих компаний не спешит пока с однозначным выбором сетевого стандарта, однако у детища **Microsoft** есть все шансы быстро завоевать рынок, в особенности если поначалу музыка в этом формате все-таки будет бесплатной.

Напоследок же хочется отметить, что, даже с учетом всех событий последних месяцев. основные новости из мира цифровой музыки еще впереди. На рынок вскоре придут крупные игроки, гиганты бытовой электроники, и вот тогда дело примет понастоящему серьезный оборот со всеми присущими атрибутами — ценовыми войнами и десятками и сотнями новых возможностей...

CU-NewS

Еще ближе к реальности!

Ищешь руль для гонок на своем PC?
Вспомни о признанных лидерах в этом деле!
ThrustMaster - это то, что тебе нужно!

ThrustMaster - сядь в кабину пилота!

FORMULA 1 RACING WHEEL



- Одобрено FIA (Federation Internationale de l Automobile)
- Использует цифровую технологию
- Подключение в зависимости от исполнения: игровой порт или USB-порт
- Раздельное управление газом и тормозом
- Переключение скоростей рычагом или программируемыми кнопками
- Программное обеспечение ProPanel делает настройку в среде Windows 95/98 простой и удобной

FORMULA FORCE GT



- Руль с отдачей (feedback)
- Уникальная технология I-Force обеспечивает реализм управления
- Раздельное управление газом и тормозом
- Использует цифровую технологию
- Подключение в зависимости от исполнения: игровой порт или USB-порт
- Переключение скоростей рычагом или программируемыми кнопками
- Программное обеспечение ProPanel делает настройку в среде Windows 95/98 простой и удобной

FORMULA SPRINT



- 4 программируемые кнопки
- Педали и рычаги газа и тормоза
- Подключается к игровому порту
- Простая установка
- Программное обеспечение ProPanel делает настройку в среде Windows 95/98 простой и удобной

THRUSTMASTER®

TM

http://www.thrustmaster.com
http://www.thrustmaster.ru

Alion! computer peripherals company
Эксклюзивный дистрибьютор

Продукцию компании ThrustMaster можно приобрести:

Атлантик Компьютерс	(095) 240-2097	(095) 166-4567
Белый Ветер-Никольская	(095) 928-7392	(095) 928-7394
Белый Ветер-ЦУМ	(095) 928-7392	(095) 292-7489
Белый Ветер-ГУМ	(095) 928-7392	(095) 929-3159
Белый Ветер-ул. Маршала Бирюзова	(095) 928-7392	(095) 198-6023
Белый Ветер-Ленинский пр-т	(095) 928-7392	(095) 135-3021
Белый Ветер-Краснобогатырская	(095) 928-7392	(095) 269-2211
ДИАЛ Электроникс-Университет	(095) 133-6265	(095) 133-8688
ДИАЛ Электроникс-Юго-Западная	(095) 437-7763	(095) 437-7892
ДИАЛ Электроникс-Маяковская	(095) 755-6886	(095) 755-6887
ДИАЛ Электроникс-Кунцевская	(095) 149-8894	(095) 444-4585
ДИАЛ Электроникс-Новослободская	(095) 978-1329	(095) 978-1693
ДИАЛ Электроникс-Бабушкинская	(095) 470-0482	(095) 470-0010
Дэнко	(095) 911-9371	(095) 271-1339
Игалакс	(095) 488-1304	(095) 488-2474
Клуб Мультимедиа	(095) 943-9290	(095) 943-9293
Компьюлинк-пр-т Вернадского	(095) 737-7848	
Компьюлинк-Кутузовская	(095) 956-4848	
Компьюлинк-Лубянка	(095) 797-3197	
Компьюлинк-Маяковская	(095) 209-5403	
Компьюлинк-Войковская	(095) 742-4148	
НТ-Компьютеры	(095) 935-8727	
М-Видео-Семеновская	(095) 921-0353	(095) 369-1169
М-Видео-Китай-Город	(095) 921-0353	(095) 923-2906

М-Видео-Варшавская	(095) 921-0353	(095) 110-9610
М-Видео-Преображенская площадь	(095) 921-0353	(095) 162-5418
М-Видео-Площадь Революции	(095) 921-0353	(095) 921-2156
М-Видео-Автозаводская	(095) 921-0353	(095) 275-2673
М-Видео-Кузнецкий Мост	(095) 921-0353	(095) 923-9159
М-Видео-Третьяковская	(095) 921-0353	(095) 953-9059
Мультимедиа Депо-Крылатское	(095) 412-5145	
Мультимедиа Депо-Рамстор 1	(095) 937-0455	
Мультимедиа Депо-Рамстор 2	(095) 973-2644	
Поларис-Сокол	(095) 755-5824	(095) 151-5503
Поларис-МДМ	(095) 246-1325	
Техмаркет-Компьютерс	(095) 723-8130	
Техмаркет-Сокол	(095) 157-5392	(095) 157-4283
Техмаркет-Красносельская	(095) 264-5070	(095) 264-1234
Техмаркет-Диджитал	(095) 310-6100	
Формоза-Китай-Город	(095) 926-2452	(095) 728-4004
Формоза-Ленинский Проспект	(095) 135-4439	(095) 135-4229
Формоза-Беляево	(095) 330-1301	(095) 330-1312
Формоза-Академическая	(095) 124-2278	(095) 129-6028
Формоза-Руставели	(095) 210-4400	(095) 210-9720\
Ронд (С. Петербург)	(812) 327-9712	(812) 327-9713
Авиор (Екатеринбург)	(3432) 77-6539	(3432) 77-6540
ЭЛМИ (Ижевск)	(3412) 23-2026	(3412) 23-3155

Индустриальные НОВОСТИ



Sega официально объявила основные детали европейского и американского дебюта своей новой платформы

Все. Ожидание закончилось. Японская компания **Sega Enterprises** на специальной пресс-конференции объявила все основные детали выхода своей новой платформы **Dreamcast** на европейском и американском рынках. Хотите верьте, хотите нет, но данная платформа стартует в Америке **9/9/99** по цене в **199.99** долларов, а европейские покупатели смогут получить ее себе в личное пользование лишь двадцать третьего сентября этого года, причем за довольно немалые деньги: **199** фунтов (**$321**), **499** немецких марок (**$277**), **39900** песет (**$259**) или **1800** франков (**$296**). На удивление, реакция на такую высокую цену со стороны европейских журналистов была более чем позитивной, что объясняется тем, что все предыдущие консоли в Европе стартовали по более высокой цене. Тем не менее, нам такая цена откровенно не нравиться (а американцы, к примеру, вообще над нею смеются), хотя мы и понимаем, что сегодня **Sega** работает совсем не на массовый рынок, а на тех, кто любит покупать все самое новое и модное и готов отдать за это все что угодно. С другой стороны, за эти деньги европейские покупатели, по крайней мере, получат приставку, модем, программное обеспечение для подключения к Интернет и, скорее всего, демодиск или даже полноценную игру (по слухам, в комплекте с **Dreamcast**'ом **Sega** планирует поставить свою потрясающую гонку **Sega Rally 2**, впервые позволяющую приставочникам играть друг с другом через Интернет). Если же конкуренты **Sega** поведут себя более некорректно, чем ожидается, то данная компания, опять же по слухам, намерена выпустить на рынок за **150** долларов облегченную версию **Dreamcast**'а, уже без модема и без всяких демодисков. Более подробные и, надеюсь, окончательные детали американской и европейской премьер этой приставки мы узнаем лишь на грядущей выставке **E3**.

Интереснее же всего, на мой взгляд, была реакция американских и европейских розничных торговцев на эту новую консоль, которая, несмотря ни на что, смогла произвести на них просто неизгладимое впечатление. К примеру, одна из крупнейших американских сетей магазинов **Electronics Boutique**, торгующая, помимо прочего, и видеоиграми, на своем сайте поместила неожиданно восторженные отклики в сторону **DC**, снабдив их несколькими неизвестными до сих пор фактами. Так, по сведениям этой компании, одновременно с **Dreamcast**'ом в Америке поступят в продажу следующие игры: **Ready to Rumble (Boxing), Mortal Kombat Gold, Soul Calibur, Hydro Thunder, Sonic Adventure, Virtua Fighter 3TB, Super Speed Cart Racing, House of the Dead 2, Castlevania, Football 2000 и NBA 2000** (одно замечание: официальный список игр, заявленных к выходу вместе с приставкой, выглядит несколько по-иному и, кроме всего вышеперечисленного, включает в себя такие игры, как **Sega Rally 2, Climax Landers, Blue Stinger** и даже сюрприз в виде **Shenmue**). После этого, в течение следующего года с момента выхода приставки, американские игроки смогут со спокойной душой ожидать поступления в продажу **23** игр от самой **Sega** и более **67** игр от таких издательств, как **Acclaim, Capcom, Namco, Interplay, THQ, Activision, Hasbro, Microprose, Midway** и **GT Interactive**. Кроме этого **Electronics Boutique** поведала игрокам о том, что **Sega** намерена спонсировать трансляцию **1999 MTV Music Awards**, во время которой пять из шести рекламных роликов будут посвящены **Dreamcast**'у и его ненаглядным играм. Но и это еще не все. Судя по всему, американское отделение **Sega** намерено потратить в первую неделю жизни своей новой консоли чуть ли не половину ее рекламного бюджета (около **50** миллионов долларов) только лишь для того, чтобы привлечь к ней все внимание покупателей. Стоит отметить, что еще до начала рекламной кампании американские магазины уже успели принять около **30 000** предварительных заказов на данную консоль и, судя по всему, эта цифра к девятому сентября подскочит до отметки в **200 000** приставок, а то и больше (для сравнения, в свое время **Sony** за первую неделю смогла продать по тем временам астрономическую сумму консолей — целых **100 000** штук, и вот теперь, похоже, это рекорд будет с легкостью побит).

В Европе же у **DC** дела будут обстоять не хуже (хотя и не лучше), чем в Америке. Европейское отделение **Sega** также намерено выпустить вместе с приставкой около десятка игр и обещает, что к концу года их общее количество достигнет **30** наименований. Ну и, естественно, **Sega Europe** клянется в том, что ее новую консоль будут поддерживать все основные европейские издательства, такие как **Ubi Soft, Eidos** и **Infogrames**.

Иными словами, если посмотреть на все происходящее объективно, то можно сделать логичный вывод, что **Sega** не только выпустит свой **Dreamcast** намного лучше, чем **Saturn**, но и что старт ее новой платформы будет, вне всякого сомнения, одним из самых ярких и насыщенных за всю современную историю индустрии видеоигр. И кто бы мог подумать хотя бы год назад, что эти слова мы будем произносить в адрес нового продукта от **Sega**. Однако мы эти слова сказали и, как это ни странно, с нашей точкой зрения, похоже, сегодня согласны практически все околоигровые журналисты.

А тем временем внутри этой компании, похоже, назревают очередные перемены (если нижеприведенная информация, конечно, не является очередной дозой той информационной войны, которую развязала сами понимаете кто). Сразу после того, как из американского офиса данной компании уволились два ее вице-президента, отвечавшие за различные участки работы, американское издание **Game Weekly** опубликовало довольно странную информацию о том, что, якобы, **Sega** недавно сменила и своего президента **Shoichiro Irimajiri** на какого-то нового, доселе неизвестного человека. Кроме этого, из каких-то, якобы приближенных к **Sega** источников, до нас стали доходить слухи, что японское отделение этой компании заставило ее американский офис приостановить или закрыть большинство не связанных со спортом проектов, которые разрабатываются в ее недрах, и сократить их общее количество до **5-6** штук. С другой стороны, еще в январе этого года до нас доходили такие невероятные слухи (в которые многим, видимо, очень хотелось поверить), что при их чтении волосы на голове становились дыбом. Сначала нас пугали тем, что **Dreamcast** на западе никогда не выйдет, потом пугали тем, что вот-вот эту компанию покинут все ее президенты, затем рассказывали нам жуткие истории о том, как в ее японском офисе всем ее работникам сократили зарплаты, как американский офис в спешном порядке начал закрывать разработку всех своих проектов и о том, как **Sega** в самое ближайшее время объявит о своем банкротстве, ну и так далее и тому подобное. И все эти рассказанные на полном серьезе «новости», в конце концов, оказывались очередным плодом воображения заигравшихся журналистов. Ну да ладно, забудем об этом. И чтобы не заканчивать эту статью на грустной ноте, позвольте представить вам результаты опроса, проведенного крупнейшим игровым журналом в Японии — **Weekly Famitsu**. В нем вы сможете наглядно посмотреть на то, как **20** основных японских издательств ответили на вопрос о поддержке ими того или иного формата. В общем, смотрите сами:

Компания	Dreamcast	PlayStation 2
ArtDink	Нет	Да
ASCII	Да	не решила
Atlus	Да	Да
Bandai	Да	заинтересована
Capcom	Да	Да
Data East	Да	не решила
Enix	не решила	Да
From Software	Да	Да
Game Arts	Да	не решила
Hudson	Да	заинтересована
Imagineer	Да	заинтересована
Koei	Да	Да
Konami	Да	заинтересована
Namco	Да	Да
NEC	Да	заинтересована
SNK	Да	не решила
Square	Нет	Да
Taito	Да	заинтересована
Takara	Да	заинтересована
Warp	Да	Нет

Как вы можете заметить, наш оптимизм по поводу **DC**, похоже, разделяет и подавляющее большинство японцев. Большинство, но не все. И именно о той компании, которая громче всех кричала НЕТ!, дальше и пойдет наша речь.

Square объявляет о начале своей перестройки,

которая должна будет закончиться к апрелю следующего года. В соответствии с этим решением, одно из крупнейших мировых издательств уже в самое ближайшее время будет разделено на **8** независимых подразделений, которые будут вести свою собственную бухгалтерию и, в общем-то, находиться чуть ли ни на самоокупаемости. В центре же всей этой структуры будет поставлена главная студия данной компании, ответственная за производство суперхитовой серии **RPG Final Fantasy**, ради которой (и за счет которой) **Square** сегодня и существует. Все же остальные ее подразделения будут существовать для того, чтобы компания могла более эффективно производить остальные, не связанные напрямую с **Final Fantasy** игры. Но на этом перестройка данной компании не закончится. Как стало известно японским журналистам, начиная с **2000** года, **Square** намерена отказаться от выпуска игр в тех жанрах (интересно, в каких?), в которых она себя не считает профессионалом. Вместе с этим данная компания намерена и вовсе сократить выпуск своих игр до двух-трех наименований в год. Другое дело, что в эти **2-3** игры **Square** будет вкладывать даже больше денег, чем во все те **8-10** проектов, которые она ежегодно выпускала на японский рынок. Таким образом данный японский гигант намерен превратиться в производителя исключительно суперхитовой продукции, что не может не порадовать ее конкурентов, которые теперь смогут занять освобождающуюся таким образом нишу. Ну и, в конце концов, **Square** отчетливо дала нам всем понять, что все эти преобразования будут происходить в компании в свете скорого выхода новой игровой приставки от **Sony**. Кстати о ней, родимой. На днях в интервью японскому новостному агентству **Nikkei**

Sony поделилась новыми подробностями о PlayStation 2,

которые пролили чуть-чуть света на то, что планирует делать эта компания в ближайшие годы. Итак, самым главным откровением в этом интервью можно по праву назвать то, что корпорация **Sony**, после того как ей удастся продать **4-5** миллионов своей новой консоли, намерена покорить с ней некий новый рынок. Как мне удалось понять из этой беседы, страшная болезнь под названием «эволюционирующиеся игровые системы, подстраивающиеся под нужды потребителя» перекинулась от **Sega** к **Sony**, и вот теперь уже **2** компании начали нам рассказывать сказку о том, как их достопочтимые приставки будут расти, расти и когда-нибудь вырастут во что-то более крутое и нужное. Некоторые же журналисты, скорее всего выдавая желаемое за действительное, поспешили предположить, что в этих словах имеется намек на то, что **Sony** намерена выйти со своей технологией на рынок **PC** и потеснить там с ее помощью платформу от **Intel** (это же так просто!). Мне же почему-то кажется, что речь здесь идет совсем не об этом. По-моему в этих словах кроется то, что первоначально **PlayStation 2** не будет прокручивать видеофильмы формата **DVD**, однако после того как ее себестоимость упадет, **Sony** сможет, наконец-то, выпустить на массовый рынок первый полноценный **DVD** плеер с полноценными игровыми возможностями, основанный на мощнейшей технологии **PS2**. Время же, как обычно, расставит все по своим местам, и в определенный момент мы узнаем, кто же из нас был прав. Ну да ладно, пора закругляться с этими приставочными японцами и переходить, наконец, к нашей европейской писишной жизни. Итак, под громким лозунгом

Французская экспансия продолжается!

мы продолжим наш рассказ о том, как несколько французских издательств потихоньку продолжают скупать все что ни попадя. На повестке дня у нас все те же — **Titus** (откуда он такой вообще взялся?) и **Infogrames** (откуда он взялся, мы знаем, а вот чего он хочет, нам пока непонятно). Первый из них дал всем отчетливо понять, что это не **Interplay** соизволит с ним в один прекрасный момент слиться, а совсем наоборот. Как выяснилось, именно **Titus** намерен постепенно превратиться в полноправного хозяина **Interplay** и с размахом развернуться на американском рынке, и причем своей цели данное скромное на вид издательство, у которого неизвестно откуда взялась куча денег, намерено добиться уже в ближайшее время. Второе же французское издательство вроде как также не намерено отставать от своего собрата. К примеру, в данный момент оно заканчивает

РЕЙТИНГИ ИГР

Америка PC

⇧	1.SimCity 3000	Electronic Arts
⇧	2.Cabela's Big Game Hunter 2	Activision
○	3.Star Wars: X-Wing Alliance	Lucas Arts
⇨	4.Monopoly Game	Hasbro
⇩	5.EverQuest	Sony
⇨	6.Sid Meier's Alpha Centauri	Electronic Arts
⇧	7.Deer Avenger	Havas Interactive
○	8.Tonka Raceway	Hasbro
⇩	9.Frogger	Hasbro
⇨	10.Baldur's Gate	Interplay

Самые популярные видеоигры Америки

○	1.Mario Party	Nintendo	N64
⇧	2.Pokemon Blue	Nintendo	GB
⇧	3.Pokemon Red	Nintendo	GB
○	4.Syphon Filter	Sony	N64
⇩	5.Legend of Zelda	Nintendo	N64
⇩	6.WCW/NWO Thunder	THQ	N64
○	7.Castelvania 64	Konami	N64
○	8.Silent Hill	Konami	PS
⇧	9.NBA Live '99	EA	PS
⇩	10.Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	N64

Англия все форматы

○	1.Championship Manager 3	Eidos	PC
⇧	2.Rugrats	THQ2	PS
⇩	3.Metal Gear Solid	Konami	PS
⇩	4.FIFA'99	EA	PS,PC,N64
⇧	5.Tomb Raider 2	Eidos	PS,PC
⇧	6.Grand Theft Auto	Take Two	PS
⇩	7.A Bug's Life	Sony	PS,PC
⇧	8.TOCA 2	Codemasters	PS
○	9.Civilization Call to Power	Activision	PC
○	10.Civilization 2	Activision	PC

Борис **РОМАНОВ** *(borisr@gameland.ru)*

покупку австралийской компании **Beam Software**, начинает процесс перевода в свое подчинение парижской студии когда-то мощного английского **Psygnosis**'а, а также, по слухам, вплотную подошло к покупке американского издательства **Accolade**. Ну а главной же его целью, по всей видимости, так и остается американское издательство **Activision**, охоту на которое **Infogrames** объявило уже давно. А тем временем в теряющей свои позиции номинальной «столице» европейской индустрии электронных развлечений — Англии, культовое издательство

Eidos планирует увеличить свою долю в Ion Storm

до **51** процента. И, как гласят многочисленные слухи, после этого руководство данной компании намерено провести суровую чистку в когда-то считавшейся перспективной американской студии, в которую несчастный **Eidos** уже успел вбухать гигантское количество денег, так и не получив взамен ничего достойного. Но это все цветочки. К примеру, солиднейшее американское издательство

GT Interactive намерено сократить 35% своего персонала

после проведения своей очередной реорганизации и переезда в новый офис. На этот шаг компанию подтолкнули довольно плачевные финансовые результаты ее деятельности, иными словами зафиксированный в последнем квартале убыток размером чуть более **50** миллионов долларов. Да, кстати, **35%** персонала **GT Interactive** это целых **650** человек, а из **Ion Storm**, по слухам, уволят раз в двадцать меньше народа. Но это так, к слову.

А новостей у меня больше для вас нет.

CU-News

Комментарий к обозначениям:

- ○ — *новая позиция;*
- ⇧ — *повышение позиции;*
- ⇨ — *без изменений;*
- ⇩ — *понижение позиции.*

Англия
PC

○	1.Championship Manager 3	Eidos
○	2.Civ: Call to Power	Activision
⇧	3.TOCA 2	Codemasters
○	4.X-Wing Alliance	Lucas Arts
⇩	5.Rollercoaster Tycoon	Hasbro Interactive
○	6.GTA London	Take Two
○	7.Commandos: BTCOD	Eidos
⇧	8.Grand Theft Auto	Take Two
⇩	9.Half-Life	Havas Interactive
⇩	10.SimCity 3000	Electronic Arts

Япония
все форматы

○	1.Saga Frontier 2	Square	PS
○	2.Powerful Pro Kun Poket	Konami	GB
⇩	3.Unjamma Lammy	SCE	PS
⇧	4.Pocket Monster Snap	Nintendo	N64
○	5.Tokimeki Memorial Drama Series vol. 1	Konami	PS
○	6.Jikkyou Proff. Baseball 6	Konami	N64
○	7.Get Bass	Sega	DC
⇩	8.Chocobo Racing	Square	PS
○	9.Sound Novel Evolution vol. 1	Chun Soft	PS
⇧	10.Final Fantasy VIII	Square	PS

Дмитрий **ЭСТРИН** *(estrin@gameland.ru)*

содержание CD

Провинциальный игрок

Жанр: квест/симулятор бильярда
Издатель: Акелла
Разработчик: Гершвин
Требования к компьютеру: Pentium 90, 16 Mb RAM, Win'95

Наверное, ничего подобного вы еще не видели. По отвязности и прикольности «**Провинциальный игрок**» может легко превзойти небезызвестный Full Throttle от Lucas Arts. Судите сами: самые невероятные жизненные ситуации, в которых принимают участие самые крутые герои из всех известных фильмов Квентина Тарантино, оказываются лишь фоном для действий игрока. Которому на этот раз придется поиграть в бильярд. Коктейль, как видите, очень необычный и может прийтись по вкусу многим.

V-Rally

Жанр: гонка
Издатель: Infogrames
Разработчик: Infogrames
Требования к компьютеру: Pentium 90, 16 MB RAM, Win'95/98, DirectX, Direct3D или 3Dfx.

Одна из самых удачных гонок на PlayStation теперь выходит на PC. Огромное множество трасс, большой выбор машин, продуманный дизайн и уровень реалистичности — все это производит впечатление и наводит на мысль о том, что в скором времени безраздельному царствованию Electronic Arts со своей серией Need for Speed на PC придет конец. Графически **V-Rally** также заслуживает определенного внимания, но главным в небольшой демоверсии представляется сумасшедшая динамичность и азарт. Посмотреть на нее стоит всем без исключения любителям гонок.

Starshot: Space Circus Fever

Жанр: аркада
Издатель: Infogrames
Разработчик: Infogrames
Требования к компьютеру: Pentium 133, 16 MB RAM, Win'95/98, DirectX, рекомендуется 3D-акселератор.

Удивительно веселая аркада безо всяких претензий способна, тем не менее, доставить нам много удовольствия. Общие принципы игрового процесса должны быть известны любителям PC-игр по Croc и Gex 3D. Яркая и простенькая графика, полная трехмерность, забавные враги и, как ни странно, довольно большие уровни — таков **Starshot**. Небольшие проблемы с управлением, но и их, в принципе, можно легко пережить, если учесть все остальные достоинства игрового процесса. В общем, ничего лучшего для отдыха порекомендовать больше нельзя.

Starsiege

Жанр: симулятор/action
Издатель: Sierra
Разработчик: Dynamix
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 MB RAM, Win'95/98, DirectX, рекомендуется 3D-акселератор.

На сравнительно неудачного представителя очередной эпохи симуляторов роботов стоит взглянуть хотя бы ради того, чтобы понять, чем хорош MechWarrior 3. С другой стороны, вам, возможно, и удастся найти что-нибудь ценное в **Starsiege**, по крайней мере, многих заинтересует прежде всего жанровая принадлежность игры. Если кого-то заинтересует дополнительная информация об игре, то мне лишь остается сделать ссылку на обзор **Starsiege** в этом номере.

Также на этом диске вы найдете две демо-версии спортивных симуляторов **Trophy Bass 3D** и **Triple Play 2000** от Electronic Arts, очень симпатичную головоломку **Twisted Mind** от Soft Enterprises, классическую, хоть и не вполне отвечающую современным требованиям, ролевушку **Shattered Light** от Catware, а также очень необычную морскую стратегию в реальном времени **Corsairs** от Microids.

Видеоролики:

Anachronox (PC), Interstate'82 (PC), Machines (PC), Diablo 2 (PC), Quake 3 (PC), Soul Calibur (DC), Midtown Madness (PC).

Патчи:

North vs. South 1.2, Heroes of Might and Magic 3 1.1, Axis&Allies 1.33, Fighter Squadron: Screamin' Demons Beta Patch, Myth 1.3, Close Combat III 3.0b, Nascar Revolution 1.01.

А также:

тема **Half-Life** для вашего рабочего стола, множество посвященных **StarCraft** «обоев» в высоком разрешении, большой набор картинок, мультиков и звуков из ожидаемого **Homeworld** и **MP3**-музыка из серии **Wing Commander**.



ЭКСПЕРТЫ: Борис **РОМАНОВ**, Сергей **ОВЧИННИКОВ**

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

http://www.gameland.ru







Eidos делаем ставку на E3

Издательство **Eidos Interactive** в преддверии приближающейся выставки **E3** решило приподнять завесу тайны над большинством его секретных и полусекретных проектов. **Eidos** анонсировало список представляемых им на выставке игр одним из первых среди крупных издательств, реально надеясь произвести на шоу настоящий взрыв, вполне сходный по силе с ударом, нанесенном игровой индустрии невероятным успехом **Tomb Raider**. Однако на сей раз упор, по всей видимости, будет сделан отнюдь не на сумасбродную Лару Крофт (хотя ее появление и не исключается), а на совершенно новых сверхдорогих проектах, созданных, в основном, на студии Джона Ромеро **Ion Storm**, на которую в свое время **Eidos** умудрилась израсходовать совершенно умопомрачительную сумму денег. Итак, **Eidos** собирается показать следующие проекты:

Anachronox (PC, PS) — невероятная по масштабам замыслов и смелости концепции ролевая игра от известного дизайнера из **id Software** Тома Холла, которой, в том числе и в нашем журнале, были посвящены многие страницы. Выпущенный совсем недавно видеоролик этого интереснейшего проекта заставил нас вздрогнуть и начать ждать его с новой силой. Будем надеяться, что **Anachronox** проявит себя с лучшей стороны.

Abominations (PC, PS) — державшаяся до поры до времени в секрете странная смесь **Diablo**'подобной **RPG** и серьезного стратегического **X-COM**. Основой сюжета послужил научно-фантастический ужастик популярного американского писателя, а о сути игрового процесса практически ничего не известно до сих пор.



Daikatana (PC) — главный долгострой Джона Ромеро за всю его карьеру, похоже, все-таки будет представлен на **E3** в практически завершенном виде.



Deus Ex (PC) — третий, и, похоже, самый интересный шедевр от **Ion Storm**. Как ни странно, тоже **RPG**, тоже с японскими мотивами, но куда более сюжетная, глубокая и продуманная. В отличие от первых двух игр **Ion Stoms** создается сразу на движке **Unreal**. Судя по последним сведениям от разработчиков, проект обещает быть невероятно интересным благодаря сложному моделированию игрового мира, вплоть до полноценной передачи эмоций десятков и сотен персонажей.



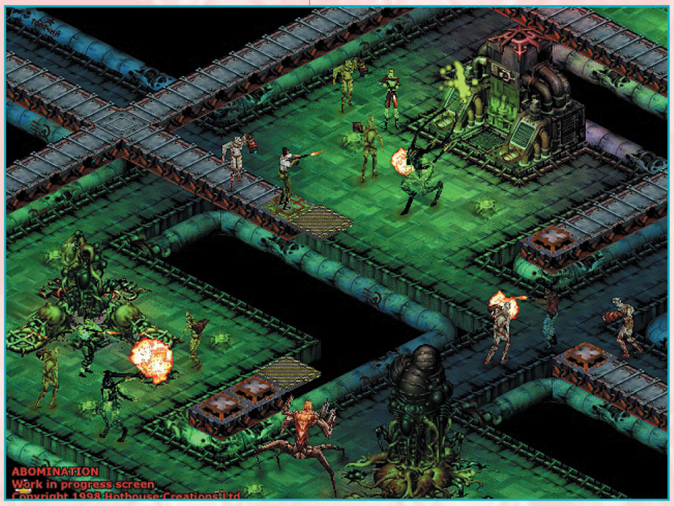
Fear Factor (PS) — еше один странный сюрприз. Игра описывается сотрудниками **Eidos** как «**Action/Adventure** в стиле **Metal Gear Solid**». Делается она исключительно на **PlayStation**, так что и конкурентная борьба ей предстоит весьма серьезная.

Omikron (PC, PS) — эта игра изначально планировалась как достойный ответ **Shiny**'вской **Messiah**, столь же технологичный и изящный, однако в условиях отсутствия шедевра Дэйва Перри игра совершенно свободно может перейти в раздел самой высокоинтеллектуальной на выставке (после **Black & White** и **MDK2**, разумеется).

Legacy of Kain: Soul Reaver (PC, PS) — пожалуй, один из наименее интересных проектов Eidos этого года. Хотя компания и тащит на своем горбу это творение уже долгие месяцы, лучше оно не становится. Несколько глуповатый клон **TR** с замашкой на ролевик. Это мы видели уже сотню раз.

Saboteur (PC, PS) — еще один клон от **Eidos**, на сей раз следующий по стопам замечательной **Sony**'вской **Tenchu**. Одинокий ниндзя, миллион врагов, страстное желание кого-то спасти и кого-то убить. В трехмерном полигонном мире.

И самое главное. В качестве основного сюрприза **Eidos** приготовила какой-то суперанонс, который, как ожидается, привлечет к стенду компании всех журналистов и просто зевак, что только возможно. О сути этого анонса представители компании пока говорить отказываются, однако вовсе не исключено, что таковым окажется новое поколение **Tomb Raider** с совершенно новым движком на новое поколение приставок и **PC**. Мы сможем проверить эту информацию совсем скоро.





GT готовится к шоу

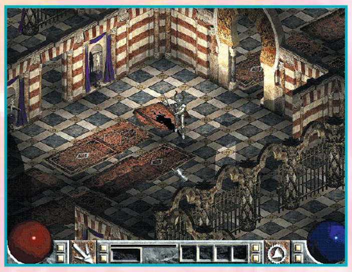
Компания **GT Interactive** также проявляет чрезвычайную заинтересованность в том, чтобы представить на выставке свои самые передовые проекты. Как ни удивительно, здесь без сюрпризов также не обойдется. Главным проектом для **GT** в этом году, похоже, станет **Driver**, созданный знаменитой командой **Reflections** — урбанистический автосимулятор со свободой передвижения по детализированным картам реальных городов. Вторым крупным проектом в отсутствие столь желанных, но, увы, недосягаемых пока **Duke Nukem Forever** и **Prey**, станет **Wheel of Time**, вот уже на протяжении двух лет постепенно создаваемый легендарной **Legend Entertainment** на базе движка **Unreal**. На прогресс компании в необычном слиянии **3D-Action** и почти классической **RPG** мы сможем взглянуть впервые. Невероятно интересным должен оказаться проект венгерской студии **Digital Reality** — **Imperium Galactica II**. А под странным названием **Team Alligator** скрывается симулятор вертолета с совершенно аркадным игровым процессом и одновременно высокой реалистичностью. От **GT** также можно ожидать и появления неких суперсекретных игр, основанных на свежих технологиях той же **Epic Games**, к примеру. Сами же создатели **Unreal** представят на выставке свой ответ **Quake III Arena — Unreal Tournament**, который после легкого публичного испытания лучшими представителями игрового мира немедленно отправится в печать. Для **GT** эта выставка обещает быть крайне интересной.





Diablo II: Готовность номер 1

Любимая многими игроками компания **Blizzard Entertainment** в последнее время очень любит делиться со всем прогрессивным человечеством своими планами и сообщать о ходе работ над очередным проектом. Несмотря на то что за последний год ребята из **Blizzard** были заняты исключительно рисованием и программированием бесконечных сцен из **Diablo II,** эта работа, похоже, близится к завершению. По состоянию на начало апреля **Diablo II** был завершен уже более чем на **70** процентов, а авторы игры успели полностью завершить работу над персонажами игры и даже смогли закончить третий акт, действие в котором происходит в тропическом лесу среди руин древних зданий. Каждый из пяти персонажей в игре сможет обучиться **30** совершенно уникальным навыкам, а различия между классами героев будут более значительными, чем в первой части игры. На **E3** **Blizzard North** планирует показать практически завершенный вариант игры, что оставляет нам надежду увидеть **Diablo II** еще до наступления осени.



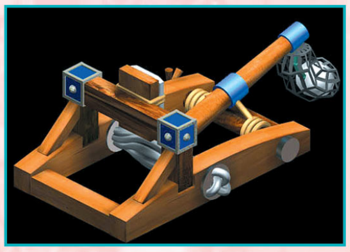
Тактика и стратегия выпуска RTS

Несмотря на то что большинство стратегий в реальном времени, обещанных нам еще к концу прошлого года, оказалось перенесено на уже активно убегающий по страницам календаря **1999** год, сегодня спор о том, когда и кто из них выйдет, разгорается с новой силой. Основных претендентов на звание «**стратегии'99**», как минимум, четверо. Во-первых, **Tiberian Sun** от **Westwood**, во-вторых, **Seven Kingdoms II** от **Interactive Magic**, в-третьих, **Total Annihilation: Kingdoms** от **Cavedog** и, наконец, **Age of Empires II** от **Ensemble Studios**. Удивительнее всего то, что все эти четыре великолепные игры не только, по всей видимости, появятся в **1999** году, но и обоснуются на рынке приблизительно один за другим, буквально следуя ежемесячно друг за другом. Судите сами — **Seven Kingdoms II** выйдет в сентябре, **Age of Empires II** — в октябре или ноябре, **Tiberian Sun** — в августе (а по неко-











Борис **РОМАНОВ**, Сергей **ОВЧИННИКОВ**



торым слухам, и в июне), а **TA: Kingdoms** — совершенно точно в начале июня. Таким образом, мы получаем совершенно очевидную картину — новое поколение **RTS** (которое принесет долгожданную свежесть жанру или погубит его вконец) уже буквально на носу. Не знаю, как вы, но я лично ощущаю себя не вполне готовым к тому, чтобы выдержать такую чрезмерно крупную волну хитов. Советую готовиться заранее.



Episode 1 повсюду

Рекламно-ажиотажная горячка вокруг грядущей суперпремьеры нового фильма **Star Wars: Phantom Menace** никак не могла обойти стороной наш любимый игровой рынок. Более того, его затрясло одним из первых вместе с анонсами первых игр от **LucasArts**, посвященных новому первому эпизоду. Однако теперь выясняется, что все, о чем вы могли прочитать как на страницах Интернет, так и нашего журнала — это лишь вершина айсберга. Несмотря на победоносное молчание **LucasArts** в отношении нового космического симулятора по **Episode One** и настоящей адвенчуры под названием **Gungan Frontier, PC**-экспансия новых «**Звездных Войн**» все продолжается. Следующим после **Racer** и **Phantom Menace** проектом **LucasArts** является оригинальная энциклопедия **Episode One Insider's Guide**, идущая проторенной дорожкой **Behind the Magic**. Надо сказать, что энциклопедии получаются у **LucasArts** ничуть не хуже, а, может быть, даже лучше, чем игры, так что настоящий фанат **Star Wars** просто-таки не сможет пропустить этот шедевр. Набор выглядит внушительно: **300** оригинальных концептуальных рисунков, **400** вопросов в викторине по **Phantom Menace**, более **1000** всевозможных фотографий и видеороликов... Кстати, выйдет это великолепие в двадцатых числах июня.

Namco анонсирует Tekken Tag Tournament!

Самое ценное подразделение **Namco**, команда **Versus**, ответственная за такие хиты, как **Tekken** и **Soul Calibur**, в лучших своих традициях уже через месяц после анонса перевода своего последнего хита на домашние игровые приставки анонсировала свою новую драку для игровых автоматов. Ею стала, естественно, новая версия **Tekken**, проходящая под названием **Tekken Tag Tournament**. Как вы можете понять из названия, данная игра будет отличаться от своих предшественников тем, что вы в ней сможете составить команду из двух героев и менять их в любой момент игры, даже во время проведения очередной комбы. Для осуществления такого маневра **Namco** решила включить в свою новую игру пятую кнопку, отвечающую за смену персонажа. По слухам, в **Tekken Tag Tournament**, который разрабатывается на том же самом железе, что и **Soul Calibur** с третьим **Tekken**'ом (то есть не на **PlayStation 2** и не на **Naomi**), вернутся практически все персонажи из всех частей этой серии.

К сожалению, на данный момент мы даже не можем себе представить, на какую же приставку **Namco** решит перевести впоследствии данную игру. **PlayStation**, с ее двумя мегабайтами оперативной памяти, вряд ли сможет безболезненно осуществлять смену персонажей во время боя. Выпустить же эту игру на **Dreamcast**, особенно после анонса перевода на него **Soul Calibur**'а, было бы, наверное, самым верным решением. Однако **Namco** вряд ли будет позволено запустить на приставку от **Sega** ту игру, которая всегда ассоциировалась с консолью от **Sony**. Так, быть может, это и есть та игра, которую **Namco** готовит к дебюту **PlayStation 2** и которую она, в случае чего, может в любой момент перевести на **PlayStation**? Может быть. К сожалению, об этом нам пока остается лишь только догадываться.

Capcom анонсирует Resident Evil Nemesis!

Ни с того, ни с сего, японская компания **Capcom** полуофициально объявила выход в конце этого года на платформу **PlayStation** новой игры из своей серии **Resident Evil**. Ею стал, к сожалению, совсем не третий «резидент», а его очередная замена в лице его очередного, уже третьего по счету, ответвления, получившего название **Resident Evil Nemesis**. По слухам, эта игра создается на том же движке, что и **Resident Evil 2**, и его действие будет происходить за **24** часа до тех событий, которые произошли во второй части этой игры. В общем, как и ожидалось, **Capcom** активно превращает свой «резидент» в очередного **Street Fighter**'а, полноценной третьей части которого фанатам пришлось ждать около пяти долгих лет. Кстати говоря, данное издательство уже успело проговориться о том, что оно готовит какую-то версию своего популярного ужастика и на **PlayStation 2**. Но, боюсь, что цифры **3** в его названии мы опять не увидим. Да, кстати, в самый последний момент нам стало известно, что **Capcom** готовит к выходу на **PlayStation** еще один ужастик, получивший название **Onimusha**. Его основным отличием от прародителя станет то, что в нем вам придется убивать мертвяков с помощью мечей. Действие же этой игры будет происходить в средневековой Японии.

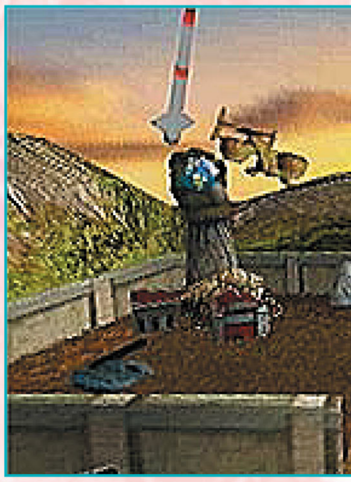


А тем временем издательство **Capcom** вовсю продолжает анонсировать свои новые игры для **Dreamcast**. За последний же месяц их было объявлено аж целых **3** штуки — некая карточная игра с элементами **RPG**, создающаяся сугубо для японского рынка, некий таинственный проект **Eru** no **Monshou (Emblem of Eru)** и, самое главное, супердрака века — **SNK versus Capcom**, приставочные права которой достались данному издательству (напомним, что «оригинал» этой игры разрабатывает **SNK** для своей портативной игровой системы **Neo Geo Pocket**). И это лишь только начало...

Konami анонсирует Metal Gear Solid Integral

По стопам **Capcom**, сумевшей дважды продать, как первый, и второй **Resident Evil**, всего лишь снабдив его некоторыми дополнительными режимами, решила пойти компания **Konami**, анонсировав выход расширенной версии своей знаменитой игры **Metal Gear Solid**. Этот проект, который будет занимать **3** диска, поступит в продажу на **PlayStation** в июле этого года и будет отличаться от первой версии данной игры следующим: поддержкой **PocketStation**, возможностью менять костюмы персонажей, дополнительными комнатами и расширенным режимом тренировки. Кроме этого, на третьем диске этой игры вы сможете посмотреть фильм о том, как создавалась данная игра. В общем, еще пару сотен тысяч копий этой игры Konami удастся с легкостью продать.

А тем временем сам создатель оригинальной версии данной игры, знаменитый теперь на весь мир **Hideo Kojima**, объявил о том, что он приступил-таки к работе над своим следующим



проектом, который увидит свет на игровой приставке **Dreamcast**. Поговаривают, что эта игра будет относиться к жанру **RPG**, хотя вероятность того, что **Hideo** пожелает сделать на **DC** что-нибудь вроде **Metal Gear Online**, пока также очень велика. В общем, будем ждать официального анонса.

Ну и напоследок стоит отметить, что одно из японских отделений **Konami** недавно успело анонсировать свою новую игру на **PlayStation** — довольно невзрачную стрелялку от третьего лица под названием **Gungage**. Эта игра поступит в продажу уже в июле.

Nintendo of America готовит к выпуску Command & Conquer 3D

Приносим свои извинения. То, что мы поначалу приняли за обычный перевод старенькой **C&C** на **N64**, в конце концов оказалось не тем, что мы думали. Итак, дорогие читатели, американское отделение **Nintendo**, наконец-то, показало более качественные скриншоты этой игры, после знакомства с которыми стало ясно, что знаменитая серия стратегических игр от **Westwood** стараниями японского гиганта обрела долгожданную трехмерность, с чем ее мы и поздравляем. К сожалению, все остальное в **Command & Conquer 3D** останется, вероятно, по-старому. В ней вы встретите те же миссии, те же юниты и практически тот же игровой процесс, что и на **PC**. Изменится лишь ее графическое исполнение, которое было подогнано под новые графические





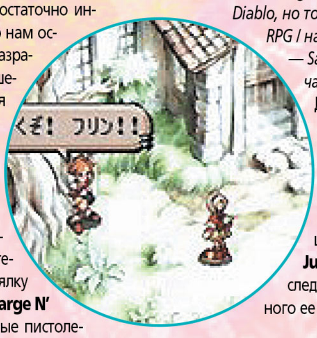
стандарты конца двадцатого века. Данная игра поступит в продажу двадцать восьмого июня.

Следующие же перспективные игры от этой компании выйдут в таком порядке:

— *F-1 World Grand Prix II: 26.07.99*
— *Pokemon Snap: 26.07.99*
— *Jet Force Gemini: 30.08.99*
— *Mario Golf: 13.09.99*
— *Perfect Dark — конец сентября*
— *Donkey Kong 64 — конец ноября*
— *Twelve Tales: Conker 64 — начало-середина 2000*
— *Banjo- Tooie — конец 2000*

Sega of America делится подробностями проекта Floigan Brothers

Трудно сказать, какая участь ждет эту непонятную пока игру, которая будет, по слухам, являться основным проектом этого года для американского отделения данной компании, однако американские журналисты, которые уже успели познакомиться с данной игрой, прочат ей статус чуть ли ни суперхита этого года, а интернет-версия журнала TIME привела его как самый яркий пример «новой волны» американских приставочных игр. Итак, в этой игре, премьера которой состоится на выставке **E3**, вам посчастливится познакомиться с двумя братьями — коротышкой **Hoigle** и гигантом **Moigle**. Самым же интересным моментом данной игры станет тот факт, что управлять вы в ней будете только одним персонажем (**Hoigle**), в то время как второй герой, отличающийся непредсказуемым поведением **Moigle**, будет вам всячески мешать. Однако для того чтобы ее пройти, вам придется наладить взаимопонимание между братьями, так как только совместными усилиями им удастся преодолеть все препятствия. Звучит достаточно интересно и забавно, так что нам остается лишь пожелать ее разработчикам удачи в завершении такого непростого для реализации проекта.



А тем временем, уже из Японии, до нас дошла информация, что этим летом **Sega** намерена выпустить на своей платформе Naomi несколько интересных проектов — стрелялку от **AM2** под названием **Charge N' Blast**, в которой привычные пистолеты будут заменены на ракетницы, время перезарядки которых будет непосредственно влиять на их огневую мощь, своеобразное продолжение хитовой игры **Crazi Taxi** от **AM3**, получившей название Sega Rescue (по слухам, в ней вам придется разъезжать по городу не на такси, а на карете скорой помощи), новую нестандартную драку **Waffupu**, а также первую танцевальную игру, чей игровой процесс будет навеян такими хитом, как **Bust A Groove**.

Также до нас дошли слухи, что этой зимой **Sega AM2** намерена выпустить на **Naomi** долгожданную третью часть своей стрелялки **Virtua Cop**, в которой одновременно смогут принять участие четыре игрока.

Square Electronic Arts объявляет новые игры

Американское (а вскоре и европейское) издательство **Square EA** объявило о том, что оно







планирует перевести на английский язык в этом и следующем году практически все свои самые популярные игры, вышедшие в Японии на **PlayStation**. Итак, список анонсированных данным издательством игр выглядит следующим образом:

— *Ehrgeiz — драка / май 99*
— *Final Fantasy VIII — RPG / сентябрь 99*
— *Final Fantasy Anthology (сборник, включающий в себя 2 игры — FFV и FFVI) — RPG / ноябрь 99*
— *Chocobo Racing — гонка / ноябрь 99*
— *Chocobo's Dungeon 2 (RPG типа Diablo, но только для одного игрока) — RPG / начало 2000*
— *SaGa Frontier 2 — RPG / начало 2000*

Да, кстати, кроме игр от **Square**, **EA** также периодически издает и игры от **Dreamworks**, последней из которых станет драка на динозаврах, получившая название **Warpath: Jurassic Park**. Так что ждите в следующем номере полноценного ее анонса.

CU-News







ORIGIN ONLINE: НОВАЯ ЭРА



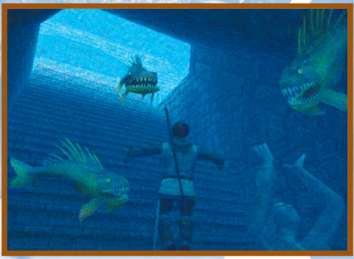
Будучи одной из старейших игровых компаний, уже давно перешагнувших через свой пятнадцатилетний юбилей, Origin представляет собой редчайший пример практически бесконечного роста и совершенствования.

Компания до сих пор является обладателем абсолютно незапятнанной репутации. Всем новым проектам фирмы звездный статус придается еще даже до появления первых скриншотов и информации о разработке. И все это несмотря на то, что на самом деле история Origin далеко не столь чиста и безоблачна, как хотелось бы видеть ее фанатам. Созданная **Ричардом Гэрриотом** на заре восьмидесятых, **Origin FX** была малюсенькой фирмой, которая занималась штамповкой клонов оригинальной Гэрриотовской игры **Akalabeth** под общим названием **Ultima**. Кто бы мог подумать, что предложенная им игровая система так полюбится игрокам, что они смогут выдержать более полутора десятков всевозможных вариаций на эту тему? Вообще говоря, секрет популярности и почитаемости **Origin** заключается совсем не в «замечательности» **Ultima**, а в том, что хитрый Гэрриот никогда не старался ограничиваться одним жанром и уж тем более одной единственной игровой Вселенной. То, что было вполне свойственно таким компаниям, как **New World Computing** или **Sir-Tech**, **Origin** никак не подходило. И поэтому, поставив свой бизнес на ноги, Гэрриот немедленно принялся искать новые таланты и новые миры, основывая все новые и новые сериалы. Именно он смог в свое время отыскать никому не известную студию **Looking Glass** и прославить ее поручением работы над первой трехмерной **RPG Ultima Underworld**, а позже и придать этой команде культовый статус с ее великолепным **System Shock**. Однако под теплым крылышком Origin та прожила недолго и спустя некоторое время предпочла стать независимой студией. Пожалуй, самой судьбоносной находкой Гэрриота стала команда **Maverick**, которая возникла вокруг молодого программиста и дизайнера **Криса Робертса**, обуянного идеей превзойти своим интерактивным шедевром великие и ужасные **Star Wars**. Как известно, Робертс незадолго до прихода в **Origin** просился на работу в **LucasFilm Games**, в которой, правда, его революционные идеи не встретили особого понимания. Гэрриот же сразу понял и принял концепцию **Wing Commander** и предоставил в распоряжение Робертса целую команду, которой удалось буквально за несколько месяцев создать один из лучших космических симуляторов всех времен. Так **Origin** нашла свою вторую основную точку опоры. Сериал **Wing Commander** — самый успешный проект Origin за всю историю компании — игры серии проданы в количестве, превышающем пять миллионов экземпляров. Пять основных частей игры разбавлены многочисленными ответвлениями, нелинейными продолжениями и наборами дополнительных миссий (которые регулярно выпускались к первым двум сериям игры, а также к пятой). Между прочим, Origin увлеклась клепанием **Expansion Pack**'ов к хитовым играм одной из первых в индустрии игр на **PC**, если не первой вообще. Богатое семейство также включает в себя странные и непонятные **WC Academy** и **WC Armada**, а также две части концептуального творения **Эрина Робертса Privateer**.

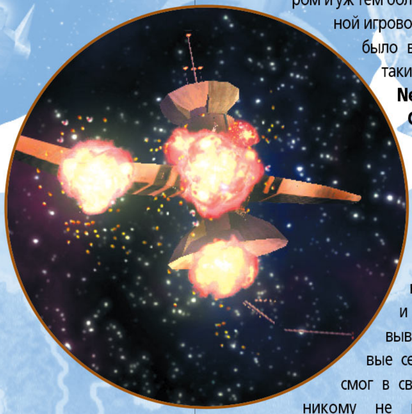












Третьей опорой имперских замыслов Гэрриота должен был стать сериал **Crusader**, мастерски запущенный **Origin** по всем законам создания долгоживущего проекта. Несмотря на внушительный успех, будущее сериала что-то не заладилось. После великолепного полусиквела в стиле **Wing Commander II** и всех первых **Ultima** последовал временной провал, и, разумеется, спустя два-три года о **Crusader** уже никто не вспоминал. Тем не менее, насколько нам известно, бросать сериал на произвол судьбы компания не собирается.

Origin безмолвствует уже очень долго. Будучи когда-то одной из самых продуктивных студий **Electronic Arts**, компания сразу после выпуска **Ultima Online** и не вполне оправдавшего надежды **Wing Commander: Prophecy** «ушла в глубокое подполье». Отчасти из-за серьезных кадровых перестановок после практически полного уничтожения **Team Maverick**, из которой вместе с Робертсами свалили добрых два десятка отличных специалистов. Отчасти из-за долговременных планов **Origin** и **EA** по сотрудничеству с **Jane's** (как известно, за большинство замечательных симуляторов, выпущенных в этой серии ответственно одно из подразделений компании, возглавляемое **Энди Холлисом**). Но самые крупные неприятности постигли проект-долгострой, предмет личной гордости г-на Гэрриота, девятую часть сериала **Ultima: Ascension**. Один за другим у игры сменялись дизайнеры, художники, движок дописывали и переписывали все новые и новые люди, которые сменяли друг друга с поразительной быстротой (благо, в штате Техас расположено огромное количество офисов разработчиков игр). По совокупности сведений и слухов, в команде **Ultima: Ascension** за последнее время сменилось более полусотни участников. Включая главного программиста, продюсера и одного из ведущих дизайнеров. Игра аккуратно переехала из 1998 в 1999 год, находясь примерно в том же состоянии, что и на весенней **E3**. Однако в конце прошлого года в этой бесконечной истории вроде бы наметились кое-какие перемены. Гэрриот, не без участия **Electronic Arts** (которая в свое время дала Origin практически полую самостоятельность), умудрился реструктуризовать компанию, вновь разбив ее на рабочие группы, практически никак не соприкасающиеся друг с другом. Главным помощником в этом деле главе **Origin** стал вице-президент компании Энди Холлис, который в результате возглавил осиротевшую без Криса Робертса команду **Maverick**. С этого момента работа наладилась, и мы вполне можем рассчитывать на то, что уже совсем скоро на нас обрушится целая лавина официальных анонсов от компании. Мы же сегодня попытаемся рассказать вам о тех проектах, над которыми **Origin** трудится вот уже на протяжении нескольких лет и которые будут составлять основу будущего возрождения компании, в которое нам всем так хочется верить. Несмотря на то, что большинство из игр, речь о которых пойдет ниже, пока не анонсированы, в их существовании мало кто сомневается. **Origin** плохо умеет хранить тайны. То тут, то там постоянно появляются признаки существования очередного секретного проекта, а о некоторых из них господин Гэрриот рассказывает сам, нисколько не смущаясь тем обстоятельством, что его слова никак не подтверждаются официальными пресс-релизами.



Ultima Ascension

Жанр: Классическая трехмерная RPG
Приблизительная дата выхода: сентябрь 1999

Очередная **Ultima** находится в разработке почти четыре года и при этом все еще довольно-таки далека от завершения. Основной проблемой для создателей игры, как уже было сказано, была чрезмерная текучесть кадров. Кроме того, масштабы создаваемого мира, задуманного Гэрриотом, оказались таковы, что на сооружение его из полигонов в полной красе ушло колоссальное количество времени. Практически все первые скриншоты из игры, показанные около полутора лет назад, были сняты на одном небольшом демо-уровне, на создание которого у авторов игры ушло несколько месяцев напряженного труда. А таких «кусочков» в финальной версии должно было быть, по крайней мере, двести. Сегодня воедино собрана уже половина всего игрового мира, и на грядущей выставке **E3'99** Гэрриот планирует показать уже близкую к завершению

Самые известные игры Origin с древнейших времен до наших дней:

Akalabeth
Autoduel
Bioforge
Crusader: No Remorse
Crusader: No Regret
CyberMage: Darklight Awakening
Apache AH-64 Longbow
Pacific Strike
Shadowcaster
System Shock
Ultima: The First Age of Darkness
Ultima II: The Revenge of the Enchantress
Ultima III: Exodus
Ultima IV: Quest of the Avatar
Ultima V: Warriors of Destiny
Ultima VI: The False Prophet
Ultima VII: The Black Gate
Ultima VII: The Forge of Virtue
Ultima VII Part 2: Serpent Isle
Ultima VII Part 2: Silver Seed
Ultima VIII: Pagan
Ultima Online
Ultima Underworld: The Stygian Abyss
Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds
Wing Commander Academy
Wing Commander Armada
Wing Commander
Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi
Wing Commander III: The Heart of the Tiger
Wing Commander IV: The Price of Freedom
Privateer - Righteous Fire
Privateer 2: The Darkening
Wings of Glory

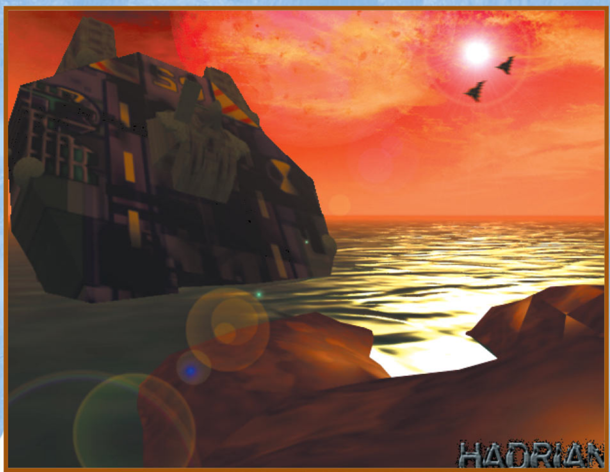








Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*



версию. В общем и целом, с **Ultima Ascension** все ясно. Хотя эта игра вовсе не является «очередным клоном **Tomb Raider**», каковым ее поспешили окрестить многие журналисты, до гениальности ей все-таки далеко. Трехмерные ролевые миры — уже давным-давно перестали кого-либо удивлять (напротив, удивляет, как безответственные разработчики **M&M VII** осмелились оставить в своей игре спрайтовых монстров). Более того, комплексным подходом к боям и красивыми заклинаниями поразить также навряд ли кого удастся. Единственные оставшиеся козыри — приличная камера, по-настоящему детализованные миры, отличная система освещения и достойный графический движок (хотя, конечно, новое поколение **3D-Action** с легкостью его превосходит по всем параметрам). Самое же приятное преимущество, греющее сердце создателя игры — чрезвычайно удачно сложившийся цикл создания этого шедевра. Все дело в том, что если **UA** действительно появится ранней осенью, то окажется на рынке в комфортном одиночестве. И тогда, будучи по сути игрой качественной и интересной, сможет быть продана весьма значительным тиражом (по крайней мере, стотысячный лагерь фанатов **Ultima Online** немедленно выпишет себе новинку). Крючок будет заглочен, и тогда **Origin** официально анонсирует...

Ultima Online II

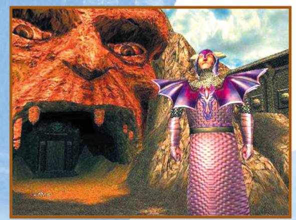
Жанр: Онлайновая трехмерная RPG
Приблизительная дата выхода: весна 2000

Ultima Online полностью перевернула все наши представления и понятия о жанре **RPG**. Игра доказала один простой факт — создание виртуальной жизни возможно. И легче всего, а, главное, интереснее всего ее можно создать в ролевом фэнтезийном мире. Единственный громкий успех **Origin** за последние годы не только оказался экономически эффективным, но и серьезным образом укрепил репутацию **Origin**. Впрочем, даже такому громкому успеху пришел конец, и с выходом **Everquest** популярность **UO** (вместе с недавно вышедшим **expansion pack**'ом **Second Age**) начала резко снижаться. Самое время объявлять продолжение. **Ultima Online II** создается на базе движка **Ascension**, и для нее разработчики пытаются создать мир, по размерам сопоставимый с «габаритами» первой **Ultima Online**. Гэрриот обещает также серьезно упростить всю систему набирания опыта, а также сократить количество навыков для новичков в мире игры. Более того, серьезным изменениям подвергнется боевая система, а для игровых **NPC** пишется некий совершенно прорывный алгоритм общения. Официального анонса этого проекта, как, впрочем, и следующего, можно смело ждать на майской **E3**.

Wing Commander Online или Privateer 3.

Жанр: Сетевой космический симулятор/RPG
Приблизительная дата выхода: зима 1999/весна 2000

Команда **Maverick** в настоящий момент занята созданием очередного космического симулятора во вселенной **Wing Commander**, первого масштабного сетевого проекта в жанре. В новом **WC** практически не будет сюжета, не будет линейной истории, не будет заранее сгенерированных миссий. По сути игра ближе к **Privateer** (кстати, некоторые источники упорно называют этот проект **Privateer3**), и в ней огромное количество игроков будут помещены в космическое пространство Вселенной **WC**. Энди Холлис планирует смоделировать для игры все известные нам по предыдущим играм сектора космоса, то есть около сотни различных планетных систем и порядка пяти сотен планет. Игра будет серьезно отличаться от **Ultima Online** и других онлайновых **RPG** тем, что, несмотря на абсолютную свободу действий, все игроки все-таки будут вплетены в одну единственную сюжетную линию. В игре, по всей видимости, будет наличествовать некий общий враг (которого возьмут из прошлой серии, **Prophecy**). И хотя бесконечные гражданские войны не исключены и не будут возбраняться, всем игрокам рано или поздно придется сплачиваться вместе, чтобы отразить агрессию мощного и наглого противника. С **Privateer** игру роднят развитая торговая система и свобода передвижения по секторам и планетам. Никаких технических подробностей **Origin** пока не рас-

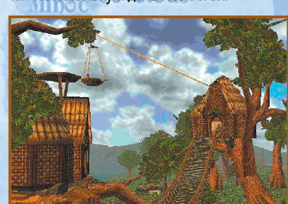


крывает, однако у нас есть все основания полагать, что для этой игры **Origin** создается собственная новая технология. Переезд **Wing Commander** на сетевые рельсы имеет все шансы на успех — таких игр еще никто не делал. Но мне очень жаль, что, увлекшись онлайновыми играми, **Origin** постепенно хоронит оригинальный **Wing Commander**, ту самую игру-фильм, продолжения которой мы все так хотим.

Crusader 3

Жанр: Action/RPG
Приблизительная дата выхода: осень 1999

Во время разговора с господином Гэрриотом на прошлой **E3** я задал ему вопрос о будущем сериала **Crusader**. И президент **Origin** радостно сообщил по секрету, что такое, мол, готовится. И делает его... **Crack Dot Com** (развалившаяся несколько месяцев назад студия, создатель **Abuse** и **Golgotha**). Приятно сознавать, что господин Гэрриот несколько приврал. Это стало ясно после того как из **Origin** ушел главный дизайнер первых двух частей игры, и представители компании вдруг заявили, что на работе над продолжением **Crusader** его отсутствие никак не отразится. Да и как оно, спрашивается, могло на ней отразиться, если **Crusader 3** делала **Crack Dot Com**? Теперь об игре. **Origin** вздумала сделать многопользовательскую стрельную аркаду в стиле **Quake**, но только с классическим (для **Crusader**) видом в три четверти. О деталях технического исполнения игры пока ничего неизвестно, однако, скорее всего, кардинальных изменений со времен **Crusader** не произойдет. Основным игровым компонентом будет **multiplayer** с возможностью создавать сервер и подключать к нему, в зависимости от мощности, до **64** игроков одновременно. Они будут бегать по специально изготовленным уровням и мочить друг друга что есть силы из десятков видов оружия. Преимущества подобного «перенесенного в **2D**» игрового процесса из **Quake** вполне очевидны — у игрока улучшается обзор, управлять героем становится легче, а азарт уж точно никак не меньше, чем в играх жанра **3D-Action**. По сведениям журналистской разведки **Crusader 3** сейчас находится чуть ли ни в стадии тестирования, то есть уже вполне готов. Верить подобным донесениям, конечно, нельзя. И все-таки на вашем месте я бы насторожился и начал потихоньку ждать новостей.



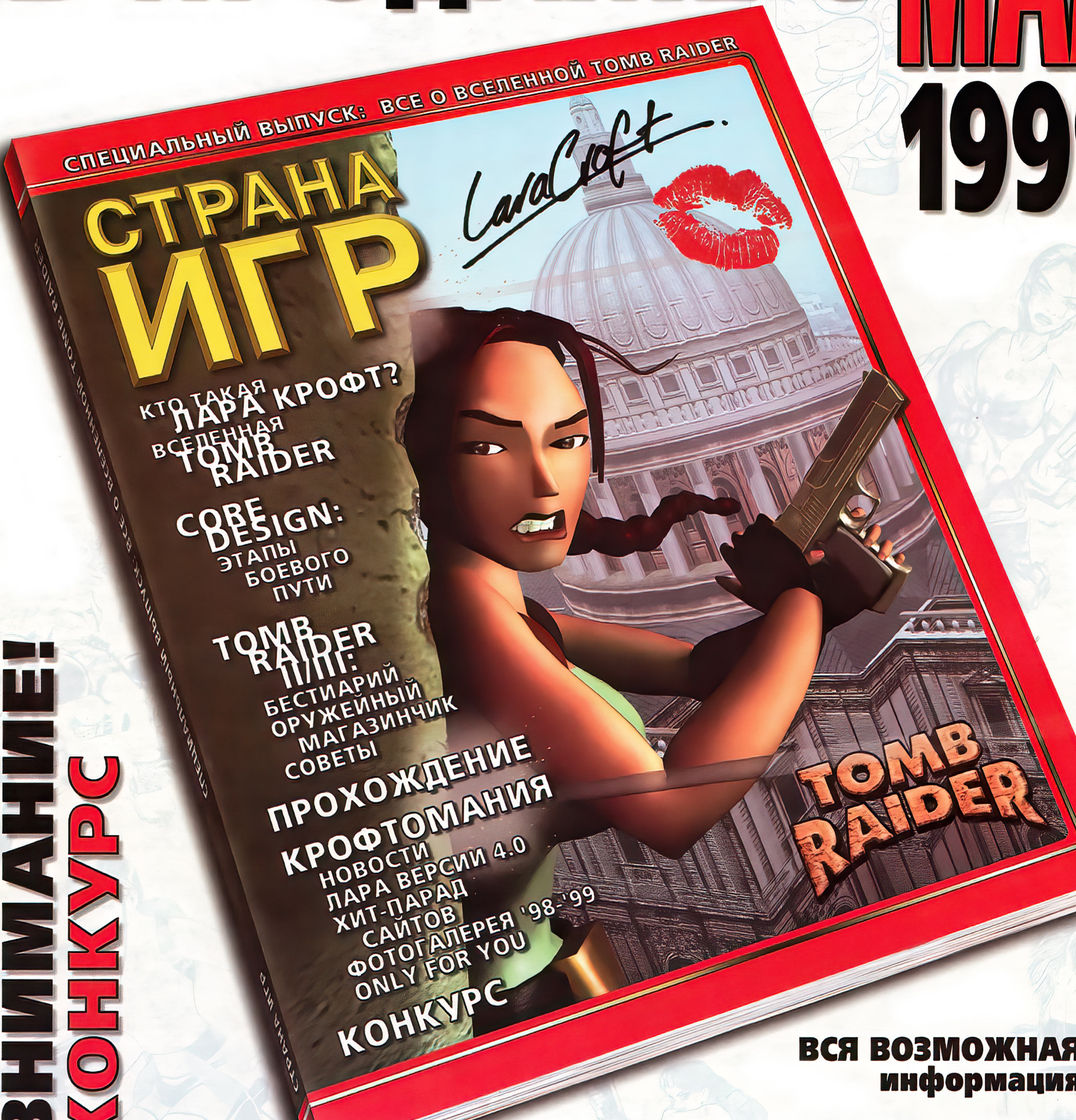


С этим багажом **Origin** собирается войти в новую эру своего развития. Компания необыкновенно рано осознала, какие возможности таят в себе сетевые технологии, и с радостью погрузилась в них, при этом, правда, совершенно не заботясь о более традиционных проектах. Несколько недель назад Ричард Гэрриот заявил, что отныне **Origin** будет заниматься исключительно играми, рассчитанными на **multiplayer**. Наш сегодняшний рассказ полностью подтверждает смену политики компании. Для полной смены имиджа остается лишь изменить название. Как насчет **Origin Online**? Ричард, мы первые это предложили ;-)

CU-X-Files



ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С МАЯ 1999



ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

- **ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ** информация
- **ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ** Tomb Raider II и III
- **ФОТОГРАФИИ, РИСУНКИ** и свежие новости
- **ЛАРА КРОФТ —** секс-символ компьютерных и видеоигр конца столетия

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР», полностью посвященный Вселенной TOMB RAIDER



ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС 72980
подписка во всех отделениях связи России и Снг по объединенному каталогу «Подписка 99»

ЭКСПЕРТ: Петр **ДАВЫДОВ** *(pdavydov@gameland.ru)*

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: 1987-1997

Первые компьютерные игры появились очень давно. По крайней мере, уже достаточно давно, чтобы мы могли говорить об их истории. И мы поговорим о ней, поскольку далеко не все еще представляют себе, как же именно развивался этот вид интерактивного развлечения, полюбившийся чуть ли не каждому владельцу персонального компьютера.

Однако перед тем как посмотреть, что же произошло за 10 лет в компьютерной индустрии (с 1987 по 1997), давайте зададимся вопросом — а куда же движутся те самые компьютерные игры, в которые мы и сейчас с таким удовольствием продолжаем играть? К процветанию, своему золотому веку? Или он уже давно позади?

Вопрос, бесспорно, весьма неоднозначный. Разумеется, все игры, в основе которых лежит технология, стремительно развиваются. Никто не упрекнет новых представителей 3D-Action (скажем, тех же Unreal или Half-Life) в том, что они хуже Wolfenstein 3D или Doom. Разумеется, такая же картина складывается и в симуляторах. Другими словами, развитие технологической стороны вопроса сомнений не вызывает. И многие игры становятся лучше, интересней, разнообразней, реалистичней... Однако все ли так хорошо?

Как обстоят дела с оригинальными и самобытными идеями, без которых просто немыслимо существование ни одного вида искусства? К сожалению, нужно признать, что весьма неутешительно. Ежегодно на рынке появляется несчетное количество компьютерных игр. Тысячи разработчиков денно и нощно занимаются только одним — поставляют играющей общественности то, что она от них ждет. Но так ли много появляется в последнее время истинных шедевров, поражающих своей не похожестью на все остальное? К сожалению, нет. Разумеется, как уже было сказано выше, речь идет пока только о тех жанрах, в основе которых должны лежать именно свежие идеи. То есть такие игры, которые увлекают нас не столько графикой, сколько самой сутью. Той изюминкой, без которой немыслимо ничто другое. Да, к огромному сожалению, примеров подобных игрушек последнего времени можно привести не так уж и много. Однако в те времена, когда компьютерные игры только начинали развиваться, подобных трудностей не возникало. В чем легко убедиться, посмотрев на небольшую выжимку наиболее самобытных проектов всех времен.

Так измельчали ли компьютерные игры за рассматриваемый десятилетний период? Попробуем разобраться.



1987

Battle Tech: The Crescent Hawk's Inception — первая компьютерная игра в мире BattleTech. Уникальный симбиоз ролевой игры и тактических сражений.



Pirates! — первая приключенческая игра, вобравшая в себя практически все жанры.

Defender of the Crown — игра, ставшая прообразом «Lords of the Realm» и более десятка других популярнейших игр.

1988

Life&Death — первая игра, в которой играющий выступает в роли хирурга.

Megatraveller — первая «космическая» ролевая игра.

Mean Streets — первая игра из серии о детективе Тексе Мерфи. Уникальна тем, что объединила в себе квест и симулятор.

1989

Death Track — первые «боевые» гонки.

Mech Warrior — первый роботосимулятор, к тому же с квестовым элементом.

Street Rod — автосимулятор с приоритетным экономическим элементом.

1990

Railroad Tycoon — первая серьезная экономическая игра.



Sim City — впервые можно построить свой город.



King's Bounty — игра, ставшая прообразом Heroes of Might&Magic.

Covert Action — первая и единственная шпионская стратегия.

Jones in the Fast Lane — уникальный симулятор жизни. рядового гражданина.

Secret of Monkey Island — первый квест, ломающий штампы.

Ironman's Super Offroad — прообраз Micro Machines и их бесчисленных клонов.

1991

Civilization — первая «глобальная» стратегия.



Elite — первое объединение космического симулятора и торговли.

Floor 13 — первый политический детектив со стратегическим началом.

Castles — стратегия, в которой играющий сам проектирует и строит замок, отражая нападения неприятелей.

Lemmings — уникальная по своей идее головоломка.



4D Boxing — первый реально трехмерный fighting.

Warlords — игра, ставшая прообразом многих стратегических игр.

Gobliiins — квест, которому нельзя отказать в оригинальности.

1992

Mad TV — единственная игра, в который вы выступаете менеджером телеканала.

Dune 2 — первая «RTS».

Star Control 2 — уникальная космическая сага с аркадными космическими боями.

L.A. Law — игра, в которой играющий выступает защитником в зале суда.

Shadow President — первая политическая стратегия.

Maelstrom — первая космическая стратегия.

Stunt Island — игра, ставшая для многих первым шагом к 3D Studio.

Alone in the Dark — первый «трехмерный» квест.

Pirates! Gold — все те же графически улучшенные Pirates!

Идеи стали подходить к концу именно к 1993 году. До этого, как видно, оригинальные по своей задумке игры появлялись каждый год. Однако этот год — начало конца. Да, появляется **Master of Orion**. Но многие уже называют его «цивилизацией в космосе»...

1993

Master of Orion — первая «глобальная» космическая стратегия.



Sim City 2000 — сиквел **Sim City**.



Syndicate — уникальный симбиоз стратегии и action.

Merchant Prince — первая полностью торговая стратегия.

Dino Park Tycoon — экономический симулятор парка динозавров.

Rags to Riches — игра на бирже.

Unnatural Selection — первые генетические опыты.

Fields of Glory — прообраз **Gettysburg**! Первая игра в своем роде.

El Fish — разведение аквариумных рыбок.

Frontier — сиквел **Elite**.

1994 год — все острее встает вопрос с идеями. Главная игра года — **UFO**. Да, она оригинальна, но за счет невероятного объединения всего лучшего, почерпнутого из других игр (ее основа — **Laser Squad**, вышедший целых два года назад). **Transport Tycoon** — уже чистый клон **Railroad Tycoon**. И даже **Micro Machines** всего лишь повторяют по своей сути Ironman.

1994

UFO: Enemy Unknown — уникальное объединение всего лучшего, созданного до этого.

Quarantine — потрясающе кровавая игра, в которой вы — таксист.

Theme Park — экономический симулятор парка аттракционов.

Reunion — космическая стратегия с элементами от **Sim City**.

Master of Magic — оригинальный клон **Civilization**.



Settlers/Serf City — уникальная феодальная стратегия.





Horde — удачный симбиоз стратегии и action.

Transport Tycoon — клон **Railroad Tycoon**.

Pizza Tycoon — оригинальная мафиозно-кулинарная стратегия.

Micro Machines — клон «Ironman's Super Offroad».

1995 год. Почти конец. Все интересные игры — симбиоз жанров или продолжения уже существовавших серий.

1995

Civilization 2 — сиквел **Civilization**.





Command & Conquer — клон **Dune2**.

Heroes of Might&Magic — сиквел **King's Bounty**.

Mechwarrior 2 — сиквел **MechWarrior**.

First Encounters — сиквел **Elite** (второго поко-

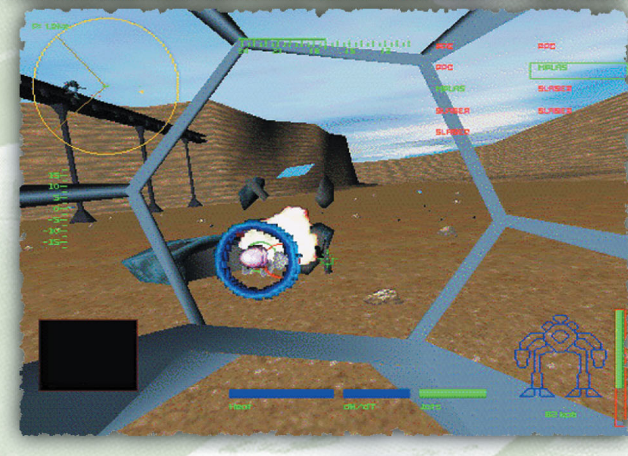
Петр **ДАВЫДОВ** *(pdavydov@gameland.ru)*







ления).
Lemmings 3D — сиквел **Lemmings**.
Capitalism — первая экономическая игра подобного масштаба.
Motor City — симбиоз экономической стратегии и автосимулятора.





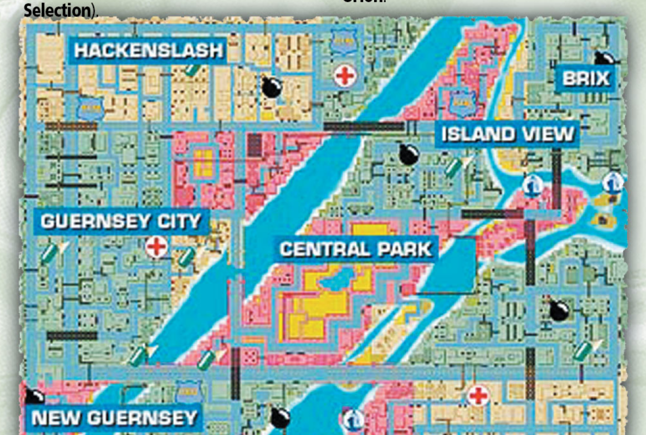


1996 год. **Creatures**, как проблеск новой идеи. И тишина...



1996

Creatures — первая реально генетическая стратегия (не считая **Unnatural Selection**).
Emperor of the Fading Suns — симбиоз **Master of Orion** и **Civilization**.
Heroes of Might&Magic 2 — сиквел **King's Bounty** (второго поколения).
Master of Orion 2 — сиквел **Master of Orion**.



Syndicate Wars — сиквел **Syndicate**.

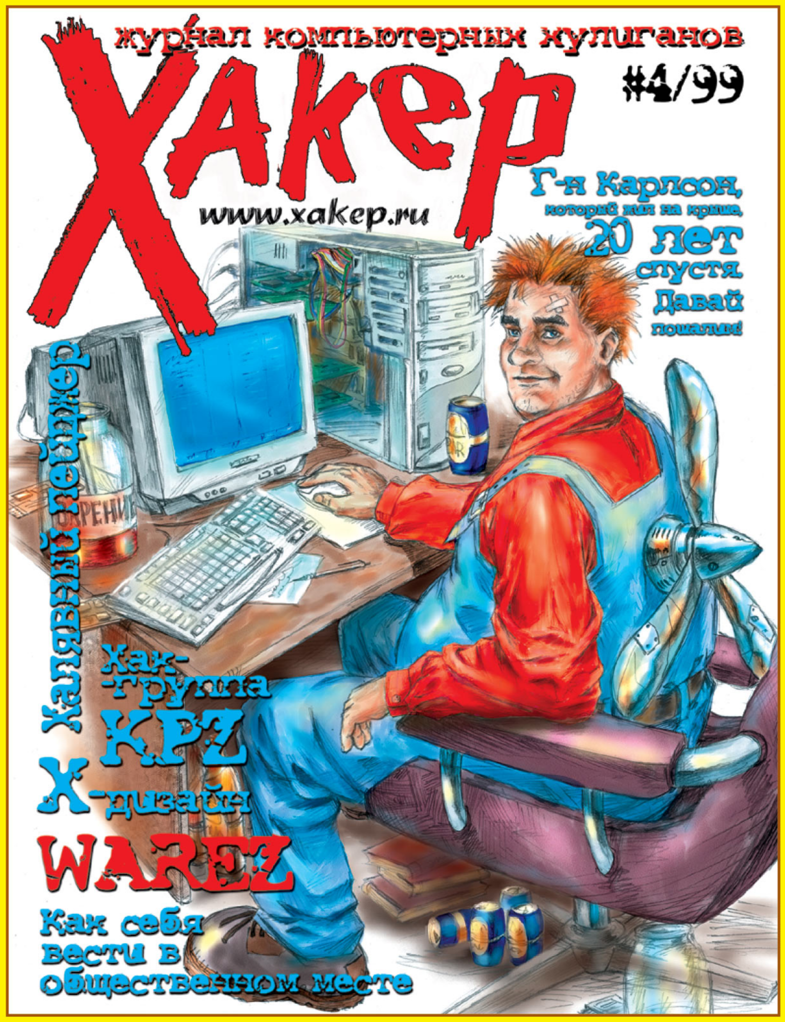
1997

Carmageddon — клон **Quarantine**.
Imperium Galactica — сиквел **Reunion**.
Grand Theft Auto — первая мафиозная автоаркада.
Magic the Gathering — удачная конверсия карточной игры.
Sid Meier's Gettysburg! — клон **Fields of Glory**.
Pax Imperia — клон **Master of Orion**.
X-Com 3: Apocalypse — очередной сиквел X-Com.

Что мы имеем? На наш взгляд, картина вполне ясна. Всего за десять лет необычные идеи, которыми питались компьютерные игры, стали постепенно сходить на нет. Разумеется, это не означает, что игры, которые выходят сейчас, стали неинтересными или недостойными того, чтобы в них играть. Отнюдь. Но самобытны ли они? Как правило, уже нет.
Если вы обратили внимание, то мы умышленно не рассматривали жанр ролевых игр. Ибо именно он, как нам кажется, имеет сейчас наибольшие перспективы к развитию. Это объясняется тем, что в основе RPG — не только идеи и технологии, но и игровые возможности. Чем они шире, тем проще человеку принять новый мир, полностью погрузиться в него, забыв обо всем на свете. И не исключено, что настанет когда-нибудь тот день, когда мы сможем выбирать, где же нам интереснее — в реальной жизни или в мирах вроде **Forgotten Realms**.

Со всем, что было сказано выше, можно спорить и даже решительно не соглашаться. Более того, я сомневаюсь, что буду правильно понят людьми, которые приобрели компьютер относительно недавно, то есть года два-три назад. Разумеется, все познается в сравнении. И только в нем. Поэтому у нас не было цели убедить кого-то, что раньше игры были лучше или хуже. Ставить вопрос таким образом было бы в корне неверно. Однако XX век, ставший поистине переломным в истории человечества, подходит к концу. И компьютерные игры, как одно из порождений нашего столетия, требуют того, чтобы взглянуть на них беспристрастным взглядом и подвести некие итоги. Поэтому нам было бы крайне важно, если бы и вы написали нам о том, что думаете по данному вопросу. И тогда мы еще вернемся к этому разговору.
Наше мнение высказано. Тема остается открытой.

CU-X-Files



ЧИТАЙТЕ В ЧЕТВЕРТОМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА ХАКЕР

X-компьютер

X-почту доставляют только Вампиры!

X-дизайн

Как кидают лохов при покупке комплектующих

Web-броузер Creative Inspire

Правила поведения в общественных местах

Как поиздеваться с реестром Windows

Как сделать из своей home page — страничку-убийцу.

Бедность не порок, а способ шевелить мозгами…

NetBus — троянец-игрушка.

Хакерская группа KPZ — изнутри.

Как взламывают твой акаутнт в Интернет

Безапастность почты

Вся технология WAREZ

Эксклюзивное интервью для X от WAREZ-ной группы

ПилоВАРЕЗ

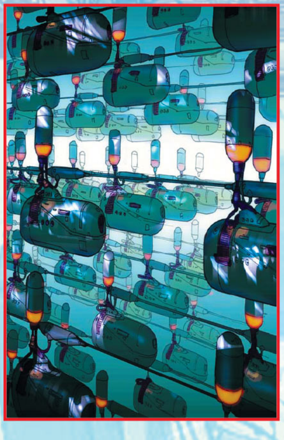
В ПРОДАЖЕ С 18 МАЯ

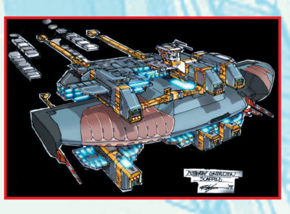
ЭКСПЕРТ: Вячеслав **НАЗАРОВ** *(master@gameland.ru)*

Homeworld

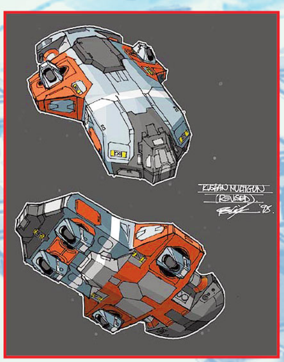
Платформа: PC **Жанр: 3D Стратегия в реальном времени** Издатель: Sierra Studios **Разработчик: Relic Entertainment** Дата выхода: лето 1999 **Онлайн: http://www.sierrastudios.com** Альтернатива: Conquest: Frontier Wars











Очень скоро игровая Вселенная окажется поставленной перед фактом рождения нового научно-фантастического хита. Имя ему — **Homeworld**. Эта игра, рождающаяся в недрах Relic Entertainment, будет представлять собой стратегию в реальном времени. Но стратегию не простую, а такую, которую никто никогда не видел, разве что в самых радужных снах. В **Homeworld** имеются в наличии все необходимые атрибуты классических RTS: добыча ресурсов, строительство стай боевых машин, открытие новых технологий... Но это то, что объединяет игру с другими играми жанра. Самым главным ее отличием является то, что события **Homeworld** разворачиваются в полностью 3D мире. Здесь не будет укромного уголка, куда можно спрятать свое потрепанное войско, ведь противники будут действовать во всех плоскостях. Лишь богатейшее воображение игроков будет ограничивать их способности космических стратегов...

Вот моя Вселенная, вот мой **Homeworld** родной
И был великий народ, и обитал он в центре Великой Спиральной Галактики. Все было чудесно в этом мире свободы, равенства, братства, и никто не мог и представить, что возможно жить както иначе. Но оказалось, что возможно... И еще как... Неким инопланетным захватчикам оказался позарез нужен этот мир. Огромное количество граждан Великой Страны погибло в войне, выжившие же были депортированы на периферию Галактики, на холодную безжизненную планету Харак, где было построено новое общество...

Хараккое общество состоит из Семей (или Киитов), по всей видимости существовавших еще на старой Родине, многие из которых насчитывают сотни тысяч «родственников». Каждый Киит, а всего их насчитывается шесть: Гаалсиен, Манаан, Наабал, Пакту, Сджет и Собан — имеет иерархическую структуру, основанную на социальном статусе каждого члена семьи. В стародавние времена все решалось просто — кто старше, тот и прав, но сейчас гораздо большее влияние оказывают богатство, связи и личное влияние. Все Кииты состоят из массы семей, в которых выделяются Первые Лидеры, Вторые Лидеры и иждивенцы, внимающие первым двум группам. Так же дела обстоят и на более высоком уровне: Первые Семьи принимают стратегические решения, Вторые пытаются вносить свои коррективы, выступая в качестве советников, а все остальные претворяют соглашения в жизнь. Первая Семья Киита называется Киит-Са. Несколько сотен лет назад такая Семья целиком и полностью распоряжалась жизнью Киита, объявляя войны и меняя территорию его обитания. Однако в настоящее время Киит-Са превратилась в мощную финансово-политическую силу, которая попрежнему руководит Семьей, но где все глобальные вопросы теперь решаются уже всем сообществом.



Эта социальная система весьма динамична, и в результате заговоров или открытого и честного голосования (ну и что, что чудес не бывает?) Семьи могут значительно изменять свой статус. Очень редко некоторые из них даже меняют Киит.

Постепенно цивилизация на Харке развивалась. Стали возможны полеты на орбиту планеты, где отважных космонавтов ждал сюрприз — она оказалась под завязку забита металлическими обломками неизвестного происхождения. Детальный анализ показал, что тот элемент, из которого состоит сей металлолом, не встречается ни на самой планете, ни в этой Солнечной системе вообще. Изучение космического мусора дало мощнейший толчок космической программе, но на этом дело не закончилось.

В 1106 году в космос был запущен спутник, чьей целью было обнаружение поясов «ценного мусора» в Солнечной системе. Но сбой в программе привел к тому, что спутник стал сканировать поверхность Харака. Это привело к тому, что в экваториальной пустыне на глубине 75 метров был обнаружен древний город, который получил название Первого Города или Хар-Тоба. В лабиринтах древней обители был обнаружен предмет, перенесший харакскую науку на 500 лет вперед. Это было ни что иное, как Модуль Перехода в Гиперпространство. Вскоре в Астрономическом Храме Хар-Тоба любознательные археологи обнаружили также черный камень,



окончательно изменивший судьбу цивилизации. Это было послание Древних грядущим поколениям, которое представляло собой карту Спиральной Галактики. Одинокая линия соединяла центр Галактики с ее окраиной, где находился Харак. Очевидно, что карта указывала путь домой. Эти события заставили воедино сплотиться весь народ. Все ресурсы были направлены лишь на достижение одной цели — вернуться на Родину.

Мать всех кораблей

Для того чтобы преодолеть пространство и время, было решено создать корабль, который мог бы делать абсолютно все, включая создание новых колоний на далеких планетах. Этот корабль, получивший название Материнского Корабля, представляет собой сочетание транспорта, исследовательского аппарата, промышленного комплекса и дома для миллионов людей, мирно спящих и видящих криогенные сны.



Материнский Корабль может путешествовать двумя способами. Первый основывается на обыкновенной термоядерной технологии, известной каждому выпускнику средней школы. Он обеспечивает не слишком быстрое, но устойчивое перемещение по всей Галактике. Хотя с такими скоростями, конечно же, еще нельзя говорить о межзвездных путешествиях. Поэтому периодически используется второй вариант — гиперпространственный прыжок, позволяющий моментально переноситься на 2500 световых лет. Однако этот способ требует колоссальных затрат энергии, и часто его применение невозможно.

Помимо перелетов от звезды к звезде, Материнский Корабль занимается и строительством космофлота. Высокоскоростное производство позволяет получить в свое распоряжение огромное количество кораблей, начиная от легких разведчиков и заканчивая гигантскими крейсерами (о них речь пойдет ниже). Кроме сборочных функций, промышленная палуба может использоваться и в качестве доков для кораблей, если необходимо совершить гипер прыжок.

Конечно, чтобы обеспечить функционирование сборочных цехов, необходим постоянный приток сырья, чем и занимаются добывающие суда. Эти, как правило, маленькие труженики ищут, разрабатывают и тащат на базу буквально все: от целых планет до газовых облаков. Кроме этого возможна и переработка морально устаревшей техники, для чего время от времени устраиваются субботники по сбору металлолома. Немалую пользу могут принести и поверженные вражеские корабли. Помимо того что их уцелевшие ресурсы сразу переходят в ваш актив, они весьма полезны и с точки зрения открытия новых технологий. На Материнском Корабле сырье проходит сквозь Фазовый Размельчитель, после которого разделенные на основные элементы материалы сортируются по своей атомной массе и отправляются на склад при помощи магнитно-гидродинамического поля.

При создании Материнского Корабля большой проблемой было определение системы управления. Масштабы проекта требовали того, чтобы командование кораблем осуществлялось сотнями человек. Однако полноценное управление в таком случае оказывалось невозможным вследствие трудностей координирования действий такого огромного экипажа. Решение нашла молодая Каран Сджет, которая работала над биологической системой, подражающей функциям мозга. Именно она и была использована для объединения в единую систему человеческого мозга и компьютеров Материнского Корабля. С ее помощью Командир Флота получает возможность одновременно анализировать сотни сигналов и принимать решения, к каким ситуациям привлечь внимание команды, куда направить ресурсы и т.д.

Важную роль в жизни Материнского Корабля играет и Служба Разведки Флота, которая анализирует информацию, поступающую со спутников, различных датчиков и прочего разведывательного оборудования. В располагающемся под капитанским мостиком сферическом помещении постоянно дежурят команды из лучших ученых, дипломатов, лингвистов и боевых офицеров, которые подбираются не только по качеству их знаний, но и с точки зрения их психологической совместимости.

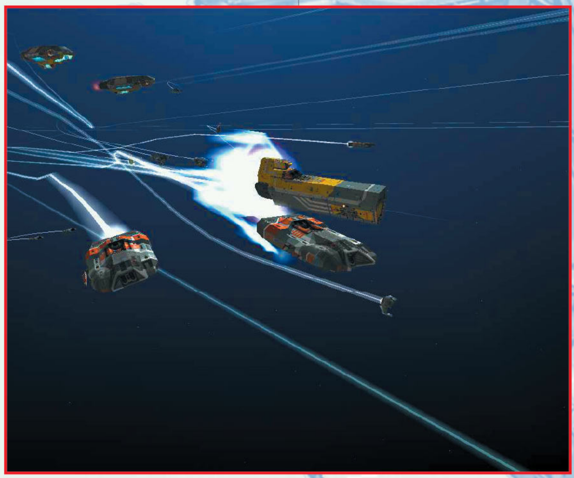
Кораблики и корабли

Корабли в **Homeworld** делятся на три больших класса по весу или по тоннажу, как говорят профессиональные космонавты.

Ударные корабли. Класс маленьких кораблей, включающий в себя Истребители и Корветы. Эти боевые машины обладают очень высокой маневренностью, однако не могут нести реакторы достаточной мощности, и поэтому им требуется периодическая дозаправка. Данный прискорбный факт ограничивает радиус их действия, хотя проблема решается с помощью Фрегата Поддержки, доставляющего топливо. Также Истребители и Корветы слишком малы, чтобы использовать модули для гипер скачков. Их путешествие в гиперпространстве возможно лишь в чреве других кораблей.

Главные корабли. К этому классу относится первое поколение больших кораблей, включая Фрегаты и Дестройеры, а также такие суда, как Корабли-Невидимки и Добывающие Корабли. Главные корабли являются хребтом любого атакующего флота. Хотя они испытывают серьезные проблемы со скоростью и маневренностью, это компенсируется высокой огневой мощью и надежной броней. Техника этого класса обладает также ограниченной возможностью к самовосстановлению.

Супер Корабли. Огромные военные корабли представляют собой яркий пример того, куда уходят деньги налогоплательщиков. В них вкладываются огромные средства, тратится куча времени, применяются новейшие технологии. И, надо признаться, они стоят этих затрат. По своим размерам и возможностям эти кораблики уступают лишь Материнскому Кораблю. Они несут на своих бортах модули для гипер скачков, а некоторые имеют собственные производственные

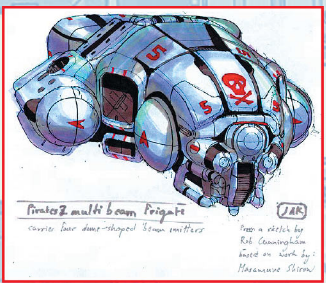






Вячеслав **НАЗАРОВ** *(master@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ







цеха. Несмотря на свою огромную мощь и способность выдерживать самые серьезные повреждения, эти суда, тем не менее, остаются уязвимыми для стай истребителей и поэтому должны постоянно сопровождаться флотом маленьких кораблей.

Оружейный склад

Оружие, которое используется в космических баталиях, возникающих на пути к родному дому, впечатляет:

Стрелковое оружие. Представляет собой потомков авиационных пулеметов. Сферы из тяжелых элементов, покрытые сверхпроводящей оболочкой, выстреливаются из магнитных ускорителей с начальной скоростью 10000 км/с. Данное оружие устанавливается на истребителях в виде небольших установок, на Корветах они объединяются в турели.



Ионные пушки. Изобретены при изучении космоса и основываются на фокусировании в одной точке высокоэнергетических частиц. Буквально разрезают корабли противника, одновременно вызывая взрыв из-за моментального расширения материи, превращенной в плазму.



Ракетные системы. Устанавливаются лишь на Супер Кораблях. Хотя их использование против хорошо защищенных Главных Кораблей весьма ограничено, они чрезвычайно эффективны при борьбе с небольшими Ударными кораблями.

Плазменные бомбы. Монтируются на Истребителях. Получают высокоэнергетическую плазму прямо из двигателя корабля и помещают ее в сферу, крепящуюся на ракете. Бомбы очень эффективны против Главных Кораблей, однако их установка не оставляет места для другого оружия.

Мины. Являются вариацией на тему плазменных бомб. Для их перевозки и установки используются только Корветы.

Защита кораблей обеспечивается при помощи многослойной брони, каждый слой которой призван служить преградой для определенного оружия. Кроме «пассивных» защитных средств большим подспорьем в отражении атак вражеских кораблей являются башенные орудия, миниатюрные варианты которых могут монтироваться даже на небольших Корветах.

Наука и жизнь

Жизненно важным в игре является своевременное проведение научных исследований, без которых флот может остаться без многих очень полезных в военном космосе вещей. Для проведения научных изысканий необходимо наличие Исследовательских кораблей, которые могут изучать лишь одну технологию за один подход. Однако возможно направление сразу нескольких судов на разработку какого-то одного изобретения, что существенно ускоряет процесс. Среди самых важных технологий можно назвать:



Генератор невидимости. Делает корабли полностью невидимыми для противников, однако требуется, чтобы энергия не тратилась на передвижение и поддержание систем жизнеобеспечения.

Двигатель Супер Корабля. Вырабатывает достаточно энергии для воспроизводства ядерного топлива. Дозаправка кораблям с таким двигателем не требуется.

Производство истребителей. Открытие этой технологии позволяет снизить время строительства всех Ударных кораблей.

Детектор расстояния. Небольшая система сенсоров, монтирующаяся на ракеты и передающая информацию об участке космоса, в котором находится.

Тяжелые пушки. Устанавливаются на Супер Корабли. Способны одним выстрелом уничтожить небольшой Истребитель. Из-за огромных размеров энергия для вращения башни черпается непосредственно из главного двигателя.

Война — фигня. Главное маневры!

Игровое пространство в **Homeworld** полностью трехмерно. Поэтому весьма логично, что враги атакуют со всех сторон. И выбор правильного построения боевых кораблей является жизненно важной задачей. Чтобы вам не пришлось выдумывать все с нуля, здесь приводятся основные формации, которые можно использовать для победы над супостатом:

Дельта. Обычная плоская треугольная формация. Позволяет создавать эскадрильи из Ударных кораблей, но проигрывает по гибкости и огневой мощи другим формациям.

Широкая формация. Полезно использовать для Главных Кораблей. Не эффективна для Ударных кораблей, т.к. рассеивает их огневую мощь.

Х-образная. Очень хорошая формация для Ударных кораблей. Однако она делает корабли уязвимыми для огня башенных пушек.

Коготь. Превосходно подходит для атак Ударных кораблей на Главные корабли.

Стена. Самая эффективная формация для атаки на Главные корабли. Позволяет большим кораблям сконцентрировать всю огневую мощь на противнике, не опасаясь задеть друг друга.

Сфера. Самая опасная формация для противника. Очень эффективна для защиты каких-либо объектов, помещающихся в центр сферы.

Кроме выбора правильной формации необходимо выбрать ту тактику, которая подходит именно для этого момента битвы. Существует несколько ее вариантов:

Уклончивая. Очень уместна, когда ресурсы на исходе и каждый корабль на счету. Пилоты направляют основную энергию на работу двигателя, что увеличивает скорость аппарата, но снижает огневую мощь. Ваши корабли, возможно, и не нанесут серьезного ущерба противнику, но зато вернутся на родную базу.

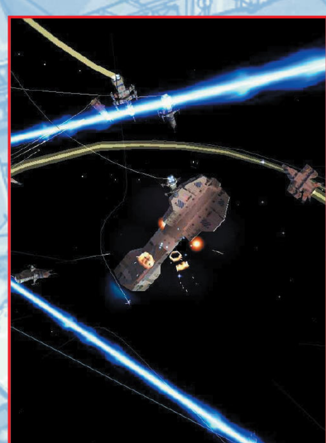
Нейтральная. При атаке вражеских кораблей поддерживается баланс между огневой мощью и скоростью.

Агрессивная. Горя злобой, бойцы пытаются уничтожить врага любым способом, даже ценой собственной жизни. Лучше всего использовать при наличии достаточных ресурсов или при необходимости нанести противнику как можно больший урон.

Вперед! К центру Галактики!

Описывать **Homeworld** можно очень долго, но хватит ли для этого объема журнала? Впрочем, грустить не стоит. До того времени, когда жители Харка начнут набирать экипажи для отправки домой, осталось ждать уже совсем недолго. Уже сейчас также совершенно ясно, что этим летом вместе с ними в путешествие отправятся и тысячи землян, так что эта игра станет родным домом на многие десятки дней и ночей для всех игроков, любящих хорошие стратегии. СИ-ХИТ?







ЭКСПЕРТ: Дмитрий **ЭСТРИН** *(estrin@gameland.ru)*

Платформа: PC, DC **Жанр: action**
Издатель: Interplay/Virgin
Разработчик: Bioware
Дата выхода: октябрь-ноябрь 1999
Онлайн: http://www.interplay.com/mdk2/
Альтернатива: MDK, Expendable

MDK 2

MDK — игра совершенно уникальная. Разработчики из Shiny спокойно перечеркнули все наиболее выдающиеся достижения игровой индустрии и придумали что-то свое, что-то удивительно простое, слегка нахальное и поразительно красивое во всех смыслах этого слова.

Не то что бы они были оригинальны в своем подходе к созданию игры, но попытку их следовало бы назвать самой успешной за все последние годы. Нам оставалось только удивляться тому, каким образом ничего подобного не было создано ранее. Авторам **MDK** удалось настолько абстрагироваться от множества более обычных проектов, что то, что было создано ими, можно легко возвести в ранг шедевра именно в силу принципа неповторимости. Вот только как назвать одним словом тот революционный элемент, который превратил оригинальный проект в маленькое чудо? Это не сверхнеобычный дизайн, не откровенно издевательская пародийная концепция и, конечно же, не графика, которая, впрочем, способна удивлять до сих пор. Быть может, это просто игра?

Многие высказывания продюсера игры Грега Зесчука (Greg Zeschuk), по совместительству подрабатывающему президентом в конторе Bioware, нам показались заслуживающими внимания, а некоторые — даже того, чтобы назвать их афоризмами.

О мире MDK 2: «Мы очень осторожно и внимательно подходим к созданию мира логичного, но комичного, населенного самыми уродливыми и симпатичными существами, которые когда-либо были в трехмерной игре. Серьезная технология и невероятная история заставят играть вас, не отрываясь, до самого конца. MDK 2 — это игра, которую вы не сможете забыть просто так!».

Об одном из героев MDK2: «...курящее сигару, четырехствольное и всеразрушающее подобие собаки».

Просто об MDK 2: «BioWare поставило своей целью создать совершенную игру с точки зрения именно однопользовательского режима».



Так или иначе, **MDK** в свое время не вызвал каких-либо потрясений в индустрии или пересмотра игровых традиций. Возможно, он просто не был правильно понят. И все же последние новости о начале разработки **MDK 2** повергли игровую общественность в состояние шока. Что же изменилось за последние полтора года? Каким образом перевернулась шкала ценностей? Наверное, дело в том, что мы соскучились по подобным играм. Grand Theft Auto, Tanktics, Giants, **MDK** — те самые узко специализированные продукты, в которых масштабна лишь концепция, самая суть. Их необычайно мало, они принципиально другие, но в то же время одинаково привлекательные. **MDK 2**, помимо всего прочего, является еще и продолжением. А я, признаться, не могу вспомнить случая, чтобы к подобным играм разрабатывались сиквелы.

В **MDK 2** удивляет все. С самого начала и до самого конца. Начнем с того, что разработкой игры занимается вовсе не Shiny, а совсем другая команда, которая, думается, должна быть известна нашим читателям. Bioware, создатель суперхита Baldur's Gate, в новой ипостаси. Вместо красивой ролевой сказки в фэнтезийным мире разработчикам придется создать комичную версию апокалипсиса на урбанистическом фоне. Разница, согласитесь, есть, и она, кстати говоря, не маленькая. Насколько изменится атмосфера в игре с новым, пусть и талантливым разработчиком? Ответить на этот вопрос пока довольно-таки сложно. Возможно, Bioware вживется в новый образ, а, быть может, и сама игра станет чуточку мягче, что, в принципе, тоже не так уж плохо.

Каких-либо тотальных изменений, тем не менее, не произойдет. **MDK 2** так и останется 3D-action'ом с видом от третьего лица, массой приколов и издевательств над стереотипами игровой индустрии и очень аркадным процессом. Только станет значительно больше, объемнее и, разумеется, красивее. Впрочем, Bioware удалось-таки сделать несколько шагов от надоевшей традиции большинства игр жанра action, в которых действует только один супергерой, вбирающий в себя массу достоинств и минимум недостатков. В **MDK 2** будет целых три героя, реально отличающихся друг от друга. Очень может быть, что такое решение Bioware следует воспринимать, как заметный тактический и профессиональный реверанс в сторону Planet Moon Studios. Ведь в свое время многие разработчики из этой фирмы выпустили **MDK**, а сейчас занимаются созданием Giants, в котором играть можно будет также за трех героев. Точнее, не за героев, а... Непонятно, каким образом в статью проник Giants, но, тем не менее, отдельные схожести есть и они тем более заметны, чем они менее обычны.

Итак, три героя. Не хватайтесь за голову, поклонники творчества Курта Хектика (Kurt Hectic), вырезавшего в **MDK** целую армию роботов-убийц. Он останется и в **MDK 2**, правда, слегка изменятся его функции. Вместе с Куртом останется его чудо-пулемет с бесконечными боеприпасами, суперкостюм, позволяющий выдерживать смертоносно-свинцовые атаки врагов, а также любимая многими снайперская винтовка, с помощью которой было так здорово сносить головы металлическим супостатам. Но, вместе с тем, баланс сил в **MDK 2** будет расставлен таким образом, что Курту придется значительно чаще прятаться и уклоняться от прямых стычек с врагами. Маскировка, перемещение в духе Metal Gear Solid и Thief плюс частое использование снайперской винтовки. Весело и, как показывает опыт, вполне оправданно. Вспомните свои ощущения, когда в **MDK** Курт одевал на себя броню робота-доносчика и пробирался между гигантскими роботами, которые слегка покачивали ракетами с ядерным зарядом... Неужели не весело? Конечно, масштабных сражений на огромных полях с участием десятков железных раздолбаев станет значительно меньше, но прятки и снайперская практика — это тоже неплохо. Уже известно о том, что у Курта будет некое приспособление для мимикрии (Chamerleon Power), а также прибор невидимости (Cloaking Device).



20% Complete

Теперь сюрпризы. Вторым героем в **MDK 2** будет не человек, не совсем робот и даже не вполне животное. Шестилапая собака по имени Max, чудовищное порождение научной и отчасти бредовой мысли доктора Хокинса, должна уже быть известна читателю по предыдущей части серии, в которой Max выполнял роль ушастого оболтуса, похищенного инопланетянами. В **MDK 2** выясняется, что это не такой уж и лопух и вполне способен постоять за себя. Жутковатый песик способен использовать свою шестилапость по назначению, а именно стоять на двух, держать пушки в четырех. Кроме этого, известно, что Max курит кубинские сигары. Что это, прикол или объективная реальность игрового процесса, неизвестно до сих пор. Можно, конечно, предположить, что слегка сумасшедшая собака будет задымлять коридоры, а потом устраивать в них кровавую баню. В связи с этим предположением в редакции произошел демагогический спор о том, каким образом Max будет держать в четырех лапах четыре пушки и закуривать свою кубинскую сигару... Но это частности...

И, наконец, спешу представить читателю самого доктора Хокинса. Что можно про него сказать? Любитель изощренных штучек, среди которых первое место, безусловно, займут различные типы взрывных устройств. Короче, доктор Хокинс оказался маньяком... Кроме прочего, всему тому обилию различных бонусов и предметов на уровне наш третий герой найдет дополнительное применение. Дело в том, что доктор Хокинс обладает способностью соединять, комбинировать все найденные предметы в произвольном порядке и получать какие-то новые смертоносные приборы. Известно также, что среди предметов, которые можно будет найти на уровне, окажутся портативная черная дыра (вполне в духе старого доброго **MDK**), а также более привычные самые маленькие и самые интересные в мире бомбы. Ходят слухи о некой снайперской винтовке, которая сможет уничтожать врагов из-за угла. Каким образом, неизвестно. Возможно, что уничтожать врагов из-за угла можно будет с помощью обычной снайперской винтовки, но только с ограниченным количеством специальных боеприпасов. Иначе в руках героев окажется «ultimate weapon», и игровой баланс можно смело хоронить. Конкретно ничего больше об этом аспекте игрового процесса не сообщается.

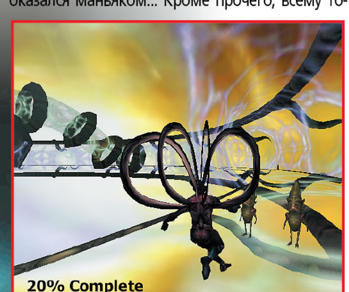
В итоге получаются именно три героя, не больше и не меньше. Курт со своими шпионскими способностями и возможностями, шестилапая собачка Max, зверь, выносящий все и вся, а также доктор Хокинс со своей манией взрывать и изобретать. Разработчики говорят, что особое внимание они уделяют игровому процессу, так что за каждого героя будет одинаково интересно иг-

Что такое MDK?
На самом деле этого до сих пор никто не знает. Вопрос сей неоднократно задавался Shiny и, думаю, теперь будет достаточно часто задаваться Bioware, однако ответ на него мы так до сих пор и не получили. И я почти уверен, что не получим. Существуют три версии расшифровки названия. Первый и самый распространенный звучит как «murder, death, kill». То есть как три синонима одного хорошо известному любому игроку понятия — убивай. Впрочем, эта версия, кажется мне малоправдоподобной. Для игры это не самое лучшее название, особенно с точки зрения какого-нибудь американца, для которого три почти одинаковых, но в то же время разных слова звучат как бессмыслица. Это вам не «Krush, Kill, Destroy». Вторая версия более привлекательна, хотя и не вполне корректна. Первые буквы имен трех главных героев: Max, Doctor Hawkins, Kurtis. Вопросов, впрочем, все равно остается множество. Почему именно MDK, а не KMD или KDM? По крайней мере, такой порядок букв был бы более оправданным. И, наконец, третий вариант, который мне кажется наиболее вероятным: ребята из Shiny просто прикольнулись. То есть, возможно, в самом начале MDK и означало что-то важное, но потом уже название утратило смысл. Отказываться же от привычного названия тоже не захотелось. Interplay же не настаивала на смене названия игры, возможно, потому что нашла бессмысленное, необычное название наиболее подходящим для подобной игры. В конце концов, в каждой настоящей игре должна быть доля абсурда...





20% Complete



20% Complete


20% Complete


20% Complete

рать. Хотя «одинаково» — это немножко не то слово. Сообщается, что прохождение за трех героев будет принципиально разным. Курт будет искать секретные пути, собака попрется по самому короткому (ей, судя по всему, все равно), доктор Хокинс пройдет там, где не пройдут ни первый, ни второй в силу своих креативно-деструктивных способностей.

О врагах пока известно немного. Думается, что к повторному вторжению наши старые знакомые должны подготовиться значительно лучше. Какие-нибудь новые технические средства, новые типы атак и тактических приемов — все это само собой разумеющиеся вещи, однако ничего конкретного пока в наших руках нет. Сообщается о супер необычных боссах, которые в **MDK** выполняли довольно важную роль. В любом случае без них было бы сравнительно скучно.

Сами уровни (миры) изменятся в лучшую сторону, правда, будет их всего восемь штук. Впрочем, знающий человек поймет, что если это и не много, то, по крайней мере, достаточно. К тому же станут они больше и лучше. Сами разработчики, говоря об уровнях, часто повторяют сочетание bizarre 3D environment, дословно переводимое, как «дикая трехмерная среда». Что ж, такое определение можно назвать точным, вспомнив, каковы были уровни в первом **MDK**. Мог ли хоть кто-нибудь из игроков предположить, что нас ждет за следующим поворотом? И хоть кто-нибудь оказывался ли в результате разочарованным? Среди принципиальных изменений, которые коснутся системы уровней, следует назвать огромное количество самых невероятных, но в то же время очевидных ловушек, а также обилие секретных путей специально для Курта. У многих может возникнуть вполне понятный вопрос, а смогут ли воспользоваться секретными путями Макс и доктор Хокинс? Если да, то где, спрашивается, баланс, а если нет, то где элементарная справедливость?



Не хотелось бы расстраивать фанатов PC, но они увидят **MDK 2** позже счастливых обладателей Dreamcast. Однако это вовсе не значит, что для PC и DC разрабатываются разные версии игры. Bioware был создан универсальный высокотехнологичный движок Omen, который по справедливости также называют мультиплатформенным. Почему же в таком случае **MDK 2** выходит сначала на Dreamcast, а потом на PC? Очевидно это следует объяснять маркетинговой политикой компании, которая многое ставит именно на успех Dreamcast в Америке.

Что можно сказать о графике? Скриншоты, любезно предоставленные Bioware, говорят сами за себя. Особенно надпись внизу. Шутка. Несмотря на то, что игра сделана всего на 20%, **MDK 2** выглядит так, будто готовится выйти на следующей неделе. Самая конкретная технологическая информация исчерпывается сообщением о количестве полигонов, используемых для главных героев — их 800. Говорится также о реалистичной физике трехмерных объектов, о невероятно высоком уровне интерактивности и совершенно фантастической анимации персонажей, движения которых будут необычайно разнообразны и... жизненны. Вспомните о том, как мило кривлялись огромные неуклюжие роботы за пуленепробиваемым стеклом, как преисполненный чувством собственного достоинства механический рабовладелец курил сигару, а вокруг него, согнувшись под тяжестью ядерных ракет, ходили его инопланетные братья... Если в других играх враги ставили своей целью лишь уничтожение главного героя, то в **MDK** они были больше похожи на человека, они именно жили своей собственной жизнью. Бегать, прыгать и стрелять в таком мире было значительно интереснее.

Выйдет **MDK 2**, судя по всему, несколько позже запуска Dreamcast в Америке. И, как минимум, украсит букет тех великолепных игр, которые должны появиться к тому времени. В общем-то, найти уязвимое место **MDK 2** на данный момент невозможно. По всем параметрам — совершенство. Бешено красивый, чудовищно прикольный и невероятно динамичный. Будем надеяться, что и в финальном обзоре **MDK 2** об игре придется писать лишь в превосходной степени.

СИ-ХИТ?


20% Complete



ЭКСПЕРТ: Вячеслав **НАЗАРОВ** *(masters@gameland.ru)*

Kingpin: Life of Crime

Платформа: PC **Жанр: 3D-Action/adventure**
Издатель: Interplay Productions/Virgin Interactive **Разработчик: Xatrix Entertainment** Онлайн: www.interplay.com
Дата выхода: весна 1999

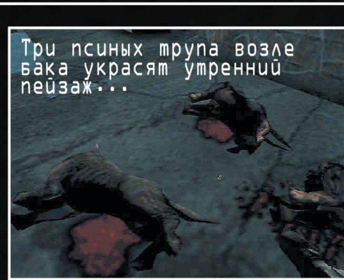


Жаль, конечно, девушку... Но такова жизнь. Точнее, смерть.

Романтика большой дороги, ты манишь к себе одних, отпугиваешь других... И если первые идут на улицы и пристают в подворотнях к прохожим с вопросом: «Сколько сейчас градусов ниже нуля?», то вторые предпочитают сталкиваться с гангстерами исключительно на экранах кинотеатров или своих мониторов. Именно для мирных игроков, выплескивающих все свое человеколюбие на компьютерных моделях, Xatrix Entertainment разрабатывает игру **Kingpin: Life of Crime**. Являясь гремучей смесью из жанров 3D-action, adventure и даже чуть-чуть RPG, она представляет собой симулятор жизни улиц и подворотен, в которых бурлит и кипит жизнь убийц, маньяков, сутенеров, их подопечных и прочих деклассированных элементов.

ЭТО ГОРОД РВАНЫХ ЖИЛ

...Мусорный ветер, дым из трубы, плач природы, смех Сатаны. Город мрака. Именно здесь вам предстоит провести лучшие годы жизни в роли сурового гангстера, не отягощенного душевными муками и прочей интеллигентской дребеденью (что будут стоить тысячи слов, когда важна будет крепость руки?). Все здесь контролируется уличными бандами, постоянно устраивающими кровавые разборки за право контроля над очередным кварталом трущоб, в которых и живут все обитатели этого мира. Такой головорез, каким предстоит стать вам, легко и органично впишется в эту картину, ведь в Kingpin все персонажи являются либо плохими, либо очень плохими. Еще не узнали, куда занесла вас судьба? Вы в Чикаго 30-х годов, но отнюдь не в том городе, который можно представить, вспомнив парочку гангстерских фильмов. Это параллельный мир, где все по-другому. В уличных разборках вовсю используется оружие, которое запросто могло бы оказаться на вооружении современных армий. В грязно-сером небе кружатся огромные стрекозы-вертолеты, а по заваленным трупами и прочим мусором улицам носятся сверхскоростные мотоциклы. Но это именно тот мир, который вам нужен... Очнувшись зверски избитым, в лохмотьях, в которых с трудом угадывается их благородное происхождение, и без гроша в кармане, вам предстоит начать свой путь к вершинам чикагского дна.



«Мы хотели создать такую систему AI персонажей, которая бы позволила им полноценно реагировать на происходящие вокруг события. Вы можете взаимодействовать с любым персонажем в игре, выбрав один из трех режимов общения: нейтральный, положительный или отрицательный. Это и будет определять поведение собеседников. Вам также встретятся персонажи, которые в ответ на призыв вступить в вашу банду ответят, что видели это предложение в темном и глубоком месте, куда не заглядывает даже Солнце. Но когда вы вернетесь к ним чуть позже, они скажут: «Не тот ли ты парень, который грохнул Никки? Конечно, я войду в твою банду!» Каждый раз, когда вы начинаете играть в Kingpin, в нем происходит что-то новое...» — именно так говорит глава руководства Xatrix Entertainment Дрю Мэркхэм.



ПЕРЕРОДИВШИЙСЯ QUAKE II

Kingpin: Life of Crime создается на движке Quake II, который претерпел существенные изменения. Стоит сразу упомянуть о том, что у Xatrix Entertainment уже имелся опыт работы с ним, так как именно это весьма почтенная организация создала первый mission pack к Quake II (The Reckoning). Самым заметным нововведением является то, что в **Kingpin** текстуры (и моделей персонажей, и моделей всех-всех-всех остальных объектов) обладают глубиной цвета в 32-bit, что делает игру потрясающе красивой. Благодаря чему грань между игровой реальностью и реальностью окружающего мира попросту смывается. И вы уже не можете понять где они, а где вы. И кто по какую сторону монитора.

Не менее замечательно дело обстоит и с моделями персонажей, встречающихся на протяжении игры. Следует сказать, что в мире **Kingpin** очень модными являются таттуаж, пирсинг и прочие направления нательной живописи. И у любого бандита или просто безродного бомжа можно очень хорошо разглядеть какие-нибудь рунические символы, нанесенные опытной рукой художника. А какие в этой игре девушки легкого поведения (или тяжелого — зависит от того, что у них в руках)! Загляденье. Может быть на лицо они не такие уж и симпатичные, хотя тяжелое детство это полностью объясняет, но фигурки у них замечательные. Кроме того, вздымающиеся при дыхании, разговоре не самые маленькие груди выглядят очень правдоподобно. Также в **Kingpin** очень успешно применяются технологии освещения в реальном времени и такого же отбрасывания теней. В зависимости от того, где находится источник света, тени будут перемещаться по и без того мрачным лицам аборигенов этого мира. Огонь и дым, встречающиеся в игре на каждом шагу, также реализованы самым замечательным образом и представляют собой «объемные» образцы этих стихий.

Анимация персонажей в **Kingpin** не оставит равнодушным никого. Движения противников и даже соратников (об этом чуть ниже) выполнены на самом высоком уровне. Враги приседают, уклоняются от ударов и выстрелов, да и вообще всячески препятствуют своему умерщвлению. Так, очень умиляют симпатичные «добродушные» собачки, резво скачущие к вам и весело подпрыгивающие, дабы вцепиться в ваше бандитское достоинство, не зная, что через секунду им суждено погибнуть. Кстати, ко всем прочим достоинствам игры стоит прибавить и то, что умирают все персонажи просто замечательно, в зависимости от типа приложенной к ним силы. Ведь модели состоят из 15 элементов, каждый из которых подвержен определенным повреждениям. Соответственно и реакции на различные ранения у врагов весьма отличаются друг от друга: раненный в ногу подонок будет слегка (или не слегка, зависит от мощности оружия) хромать, попадание в живот вызовет хватание руками за оный и последующее падение и замирание в позе эмбриона. Таких примеров в **Kingpin** — великое множество. Можно достаточно долго стрелять по ногам убегающего в прекрасное далеко бандита и оставляющего после себя кровавые следы или, не утруждая себя этим, аккуратно вышибить ему мозги снайперским выстрелом в голову. Вытекающие же из под тел лужи крови внушают большой оптимизм относительно светлого будущего игры, тем более что то, сколько крови выльется, также напрямую зависит от причины смерти несчастного.







НАБОР В БАНДУ ОТКРЫТ

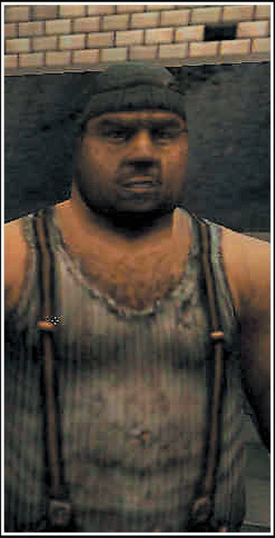
Kingpin: Life of Crime, как уже было сказано выше, не является простым представителем жанра 3D-action. По крайней мере, на 25% это добротная RPG. В основном, все вращается вокруг нахождения всевозможных полезных вещей. Ну а где бандит от макушки до пяток может найти что-нибудь ценное? Разумеется, у других гангстеров, предварительно благоразумно превращенных в бездыханные хладные трупы. У грабителей-маньяков-насильников, как правило, всегда имеется при себе некоторая сумма денег, хотя это сильно зависит от социально-бандитского статуса индивида. Скажем, если вам удастся грохнуть какого-нибудь дядьку в костюме от Версачи, то можете смело надеяться найти в одном из карманов туго набитый кошелек из крокодиловой кожи. Ну а если вашей жертвой станет несчастный бомж с циррозом мозга, то рассчитывать на что-то большее, чем несколько пустых бутылок, да пару окурков, явно не стоит. Заработанные таким сравнительно честным путем денежные средства можно с умом потратить в







Вячеслав **НАЗАРОВ** *(masters@gameland.ru)*



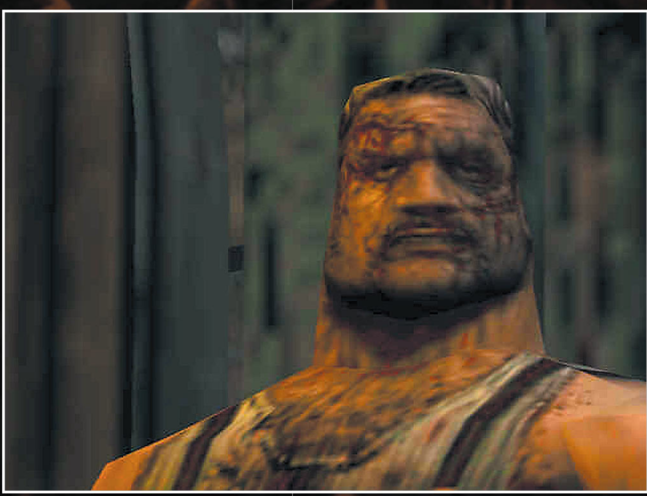
Постоянный клиент бара.



ломбарде. Кстати, все оружие, равно как различные бронежилеты (которые нельзя использовать самому, но которыми можно снабдить свою команду), аптечки и прочую амуницию в Kingpin можно добыть только в подобных заведениях, и для покупки потребуются деньги. Найти что-то сколько-нибудь полезное на улицах Чикаго не представляется возможным, разве что очередной труп подарит вам пару-тройку обойм к пистолету, да ключ от квартиры, где лежат деньги.



Главный герой – красавец-мужчина.



Но не собирательством единым жива RPG-adventure часть игры. Очень важное значение в Kingpin имеет и общение с персонажами. С каждым, кто встретится на пути к тотальному контролю над Чикаго, можно очень мило побеседовать при помощи нескольких букв-клавиш. При помощи одной из них вы высказываете собеседнику полное уважение и вообще ведете себя крайне вежливо. Если не хотите изображать из себя «белого и пушистого», жмите на другую кнопку и выясняйте «а какого [ля-ля] этот [ля-ля] стоит здесь и мешает проходу? [ля-ля]» А в ответ слышится: «А ну-ка [ля-ля] отсюда, [ля-ля] недобитая!» Тем не менее, даже у самых грубых и невоспитанных гангстеров, проституток и бомжей можно выудить немало полезной информации о том, что творится ныне в славном городе Чикаго.



И почему все полицейские такие агрессивные?

Очевидно, что в одиночку добраться до вершины гангстерского Олимпа весьма тяжело, если вообще возможно. Поэтому для успешного завершения этой великой миссии в обязательном порядке придется сформировать банду, ибо одиночки не выживают... Будущих подельщиков можно встретить где угодно: на улицах, в подворотнях, барах (куда почему-то не пускают с оружием и, соответственно, учинить там пьяный дебош не удастся). Поговорив с очередным кандидатом на вступление в армию, вы услышите сумму, в которую этот вольный стрелок оценивает свои услуги. Она может колебаться от десяти долларов до почти астрономических цифр. После того как финансовые вопросы утрясены, следует брать бразды правления в свои руки. При помощи нескольких клавиш играющий получает возможность отдавать своим браткам всевозможные приказы. Делается это следующим образом: направляете курсор на какого-нибудь бойца криминального фронта и указываете ему «следовать за вами», «стоять на стреме» или «атаковать назначенную вами цель». Вообще, наемники очень здорово подходят для выполнения различной грязной работы. Ведь вы можете нанять отличных снайперов, специалистов по взрывчатке или просто толковых или бестолковых телохранителей (на что уж денег хватит). Например, на одном из уровней вам будет совершенно необходимо вскрыть сейф, доверху набитый вечнозелеными купюрами и полезными шифрованными записками. Как поступить в этом случае? Можно обыскать все значные места и отобрать секретный код у знающего его гангстера, предварительно разрядив в него пару обойм. Но, как и в любой полноценной RPG, в Kingpin существует множество вариантов решения одной и той же проблемы. Поэтому можно попросту пригласить в банду хорошего «медвежатника». Единственной сложностью является то, что услуги таких профессионалов стоят очень дорого, следовательно, чтобы заполучить такого специалиста, вам придется долго отказывать себе в различных маленьких радостях.

Мадам, ну давайте знакомиться!..



МИСТЕР КОМПЬЮТЕРНЫЕ МОЗГИ

В **Kingpin** очень хорошо проработан AI персо-



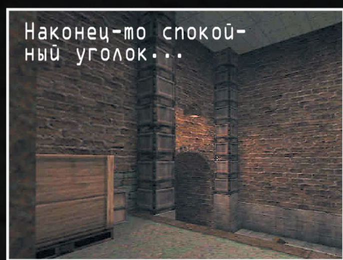
ЭКСПЕРТ: Вячеслав **НАЗАРОВ** *(masters@gameland.ru)*



Попал!







Наконец-то спокойный уголок...

нажей, что проявляется на каждом шагу. Во время прогулок по криминальному Чикаго надо обязательно следить за своим внешним видом. Имеется в виду, что вовсе не стоит везде и всюду таскаться с пистолетом или каким-нибудь дробовиком в руках, так как все чикагские аборигены обладают весьма неплохим зрением. То есть они видят, чем вооружен игрок, и реагируют соответствующим образом, причем реакция эта, как правило, далеко не дружелюбна. Хотя и с пустыми руками ходить также не рекомендуется. Ведь если обладатель пистолета предпочтет обойти человека, вооруженного каким-нибудь автоматом, то по поводу владельца монтировки у него никаких сомнений, скорее всего, не возникнет.



К охраннику подберемся незаметно...



Бежим кто-то... Спортсмен, наверное.

Очень забавно также наблюдать, когда после того как ты высказал все, что думаешь о национальном вопросе здоровенному негру с обрезком трубы, зажатой в мозолистых руках, он, не оценив юмора, бросается на тебя. Мы — мирные люди, но наш бронепоезд стоит на запасном пути: очень спокойно достаем свой любимый Магнум и афроамериканец, умоляя убрать «дуру» и бормоча извинения, поспешно ретируется. Если же вам не повезет, и вы нарветесь на какого-нибудь крутого бандита с оружием покруче, то у вас будет несколько секунд, чтобы после приказа «Брось свою пукалку!» зачехлить свое орудие убийства и продолжить мирную беседу о проблемах бытия. Или попытаться доказать свою крутость, отважно ринувшись в бой. Однако даже в **Kingpin: Life of Crime** существуют также другие способы, позволяющие разобраться даже с такими крутыми противниками значительно проще. Речь идет о режиме бесшумного перемещения, в котором можно медленно, не издавая ни одного звука, подкрасться к супостату со спины и обрушить на его черепную коробку стальной ломик.



Сладкая парочка.

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ, ПЕРВЫМ ДЕЛОМ ПУЛЕМЕТЫ!

Самое пристальное внимание разработчики уделили вооружению главного героя. На сегодняшний день известно, что в распоряжении игрока обязательно окажется обрезок трубы (самая стандартная «единичка»), а также пистолет, наводящий ужас на безоружное население, но совершенно не впечатляющий серьезных людей. Альтернативным вариантом пистолета является его модификация, оснащенная глушителем, который позволяет совершенно бесшумно творить темные делишки. Однако ресурс последнего ограничен всего десятью выстрелами. Дело не могло обойтись и без дробовика, являющегося весьма эффективным оружием — один выстрел в грудь или в голову останавливает практически любого противника. К сожалению, его скорострельность оставляет желать лучшего. Автомат же лишен этого недостатка и поэтому представляет собой прекрасное приспособление для регулирования природной численности бандитов. В распоряжении чикагских гангстеров имеются также гранатометы и ракетницы, не нуждающиеся в особом представлении. Помимо всех этих устройств в арсенал нашего бойца войдут огнемет, превращающий врагов в симпатичные головешки, и снайперская винтовка, позволяющая решить очень многие проблемы, возникающие на значительном расстоянии. Чтобы игра была более реалистичной, оружие игроку предстоит перезаряжать самостоятельно, о чем не стоит забывать в пылу сражения.



Мрачные улицы Чикаго.

Интересно также, что в **Kingpin** большинство оружия можно будет использовать сразу с несколькими типами боеприпасов. Пистолет, например, помимо стандартных патронов можно снарядить отравленными (дело Каплан живет и побеждает!) или даже разрывными зарядами. Кстати, в ломбардах продается немало приспособлений, позволяющих превратить тот же пистолет в один из самых грозных видов оружия.



На мафиозном складе нас уже ждут...

ЧИСТО БАНДИТСКАЯ МУЗЫЧКА

Если все вышесказанное не заставит игрока до конца поверить в абсолютную реальность всего происходящего, то это дело завершит звуковое оформление **Kingpin: Life of Crime**. Испитые и прокуренные голоса бродяг и различные непотребные звуки, доносящиеся из подворотен, окончательно создают великолепную атмосферу упадка морали и торжества низменных страстей. Музыка Cypress Hill, которая будет звучать на протяжении всей игры, лишь еще больше убедит в том, что перед нами действительно Жизнь Преступности.

ЖДЕМ-С

Kingpin: Life of Crime уже почти готов и вот-вот появится на полках магазинов, затянув в свои преступные сети тысячи игроков. И похоже на то, что на наших глазах происходит рождение шедевра. Шедевра, который наверняка займет свое почетное место в ряду лучших игр жанра.

СИ-ХИТ?





Огнем к бою готов!

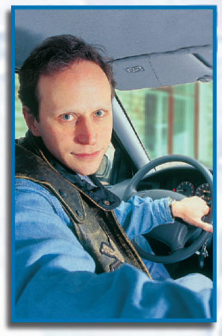


Друг. Работаем всего за 10 долларов.


Станция
106.8 FM
не прогибайся
Будь человеком
при поддержке движения Щит Отечества
ДИЗАЙН: РЕКЛАМНОЕ АГЕНТСТВО СТАНЦИЯ ПРИ ПОДДЕРЖКЕ PUBLIC TOTEM ФОТОГРАФ: К. ПОПОВ

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

PC/DC: Хаос-онлайн?

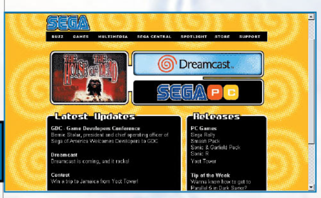


Раздел этот, как вы знаете, про сетевую жизнь, многопользовательские режимы и Интернет, а потому приставками тут и не пахло. Казалось, будет так всегда. Ведь онлайновый геймер — на 100% НЕ «приставочник». Но, похоже, не стоит удивляться, если через какое-то время, скрепя сердце, придется привыкать к равноправному присутствию в Сети и приставок, и нормальных компьютеров. По крайней мере, технические возможности для массированного вторжения консолей в Онлайн — налицо.

Конечно, и до эпохи Интернет шла постоянная игра в кошки-мышки. То консоли освоят **CD-ROM'ы** и уйдут в отрыв по качеству графики, то **PC**, благодаря новейшим акселераторам, одним скачком перегонят соперников. Кажется — навсегда, но нет. Очередной технологический виток подарит следующее поколение консолей (**Dreamcast, PSX 2?**), и лидерство компьютеров вновь становится призрачным...

Но онлайн! мультиплейер! сеть!..

Как только речь заходит о многопользовательских играх, лидер и аутсайдер выявляются немедленно и самым очевидным образом. Только **PC** (ну и **Mac**, конечно же...) могли дать настоящее «интерактивное удовольствие» от одновременного взаимодействия десятков, а если вспомнить гигантов типа **Ультима, Meridian 59**, то и тысяч геймеров.



А что могли противопоставить этому консоли?! Ничего, хотя попытки и предпринимались...

Традиционно консоли поддерживали мультиплейер через дополнительные устройства (add-ons). Выпускались «разветвители» для подключения нескольких контроллеров в один порт или специальные кабели связи (**link cables**). Все это «добро» стоило дополнительных денег и не всегда надежно работало.

С появлением 32-разрядных консолей (**Sony Playstation, Sega Saturn**) изготовители стали выпускать их с несколькими портами, так что уже не требовалось покупать какое-либо дополнительное оборудование, кроме соответствующего числа gamepad'ов. Следующим логичным шагом по ликвидации отставания от **PC** стало введение в число add-on'ов модемов, после чего первые консоли и должны были вторгнуться в Сеть.

Однако эксперименты **Nintendo** с **X-band** модемом для **Super Nintendo** прервались в мае 1997 года в связи с техническими проблемами, а **Sega** с **Netlink'ом** для **Saturn'a** так и не смогла набрать оборотов, настолько вялой оказалось реакция пользователей.

Теперь **Dreamcast**, и еще одна — третья — попытка консолей покорить Сеть. На этот раз **Sega** подготовилась основательней: задействованы и обильная реклама, и специально назначенный директор по «проникновению в Интернет»... Да и сама Сеть изменилась — за последние пару лет обитателей прибавилось там многократно, скорости выросли, для многих Интернет не диковинка, а образ жизни, порой — с самых младших классов. Вполне возможно, что **Dreamcast'у** будет сопутствовать успех, ведь его 33,6 кбод модем (с возможностью апгрейда) — полноценное и работающее дополнение к приставке.

Если дело пойдет в соответствии с намеченными планами, то **Sega** останется только развить как следует «приставочный» игровой сервер, да рекламировать новые многопользовательские игры. Соответственно, и жизнь обладателей **DC** станет «как две капли воды» походить на жизнь владельцев **PC**, очень быстро при этом повторив пройденный компьютерами путь: от игр с несколькими участниками до крупномасштабных интерактивных проектов.

Тут есть и еще один интересный момент. **Dreamcast** использует **Windows CE** как операционную систему. Наверняка многие знают, что **Windows CE** — это «усеченный» **Microsoft'ом Windows**, и предназначена она для небольших устройств типа **palmtop'ов** (микрокомпьютеров), **PDA** (персональных ассистентов), а теперь и консолей. Хорошая новость относительно **Windows CE** в том, что, являясь вариантом **Windows**, эта ОС упрощает портирование игр между **DC** и **PC**. Свидетельство тому — движок **Unreal'а**, запущенный на **DC** и смотрящийся, по отзывам экспертов, ничуть не хуже чем на самом навороченном компьютере. Не возникает сомнений, что при желании **Ultima Online** и другие мега-игры тоже могут быть «подстрижены» под новые консоли...

ЧТО ЖЕ В ОСТАТКЕ?

Уникальные свойства **DC** (или другой консоли последнего поколения...) позволят «приставочникам», до того накрепко изолированным от многопользовательских битв в Интернете, активно участвовать в жизни сетевого сообщества. Более того, простота портирования между платформами позволит сократить (убрать совсем?) разрыв в сроках выхода новинок для **DC** и **PC**, и в не столь отдаленном будущем мы станем покупать диски с одними и теми же продуктами независимо от платформы. И, соответственно, ходить на одни и те же серверы!

Хорошие ли это новости для онлайна?

Конечно, здорово, что народу прибавится. Скучать на серверах в этом случае не получится наверняка. Понятно и другое — приток пользователей стимулирует своей массовостью и деньгами дальнейшее развитие мега-игр и, возможно, ускорит внедрение новых более дорогих технологий. А уж какие тогда удастся создавать игры и миры, даже трудно представить...

Все это впечатляет и настраивает на оптимистический лад. Но кое-что может и насторожить. Возьмем, к примеру, средний возраст нынешних обитателей **RU-Net'а** (понятно, что пока все они — владельцы **PC**). Согласно недавнему анкетированию — это 22-24 года. Западные оценки (для иностранных пользователей) поднимают планку до 25-27 лет. А что можно сказать о «приставочниках»? Про Россию я таких цифр не нашел, а вот, скажем, в США около 70% владельцев консолей — это 10-16-летние юноши. Если придерживаться аналогии с отечественной статистикой по **PC** и «портировать» забугорные данные в Россию, то выйдет, что у нас большинство «приставочников» — это 7-13-летние парни...

Теперь представьте бой 27-летнего **PC'иста** с 7-летним **DC'истом** (уж не папы ли с сыном?!). Уверен, зрелище не для слабонервных. Особенно, если победит молодой, ловкий и полный сил соперник. Говорю так уверенно, поскольку недавно и сам проиграл три раза кряду одному 4-х летнему геймеру (на его **Nintendo 64,** в гонках...). Правда, это был мой первый опыт консольной игры, но все же, все же...

Похоже нам, поклонникам мультиплейера и онлайна, пришло время поближе познакомиться с отвергаемыми ранее приставочными играми, да и с консольными фанатами тоже. Изучить особенности тактики, найти принципиальные отличия и слабости, понять психологию «приставочника». Все идет к тому, что очень скоро это может пригодиться. Ну а чтобы в процессе самосовершенствования не расстаться ни на минуту с любимым **PC** (сплюнем через плечо три раза...), загляните в сегодняшнюю «Анатомичку». Там для, так сказать, первого знакомства помещен обзор эмуляторов популярных консолей. Не уверен насчет **DC**, но на всех остальных мощности **PC** пока хватает с избытком...

P.S. «Консолью намного удобнее пользоваться — включил и играй! Никакой тебе загрузки, зависаний, апгрейдов или клавиатуры с сотней клавиш. Да и игры добрее. Надоел мне компьютер...», — заключил недавно наш главред — Сергей Лянге. Я от удивления чуть со стула не свалился, ну надо же, старый Кудвакер, Ультимист-Онлайновец и такое сказанул, да еще так категорично. Хотел было возразить, поискал глазами союзников... О-опс, какие уж тут в редакции союзники, ведь у каждого дома по приставке — **Nintendo**, Sega или Playstation, а у кого и не по одной. А двое «счастливчиков» уже и Dreamcast'ами обзавелись. Похоже, один я от жизни отстал-то?!

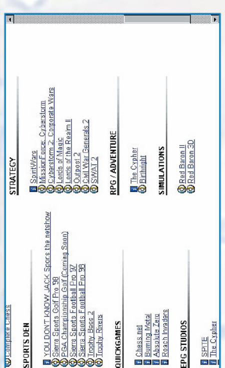
CU-Online

ЭКСПЕРТ: Владимир **КАРПОВ a.k.a. S.A.D.J.** *(sadj@gameland.ru)*

WON. Девять месяцев спустя

«Онлайн» уже посещал WON (World Opponent Network), и тогда наш отчет назывался «Зародыш игрового сервера». Минуло девять месяцев, и зародышу давно пора превратиться в полноценного члена игрового сообщества. Произошло это или нет? Перед вами отчет дежурного инспектора В.Карпова...

Как русский Геймер выбирает игровой сервер? Конечно же, с вопроса: «Сколько стоит?» Тут ничего не поделаешь, такова русская душа в эпоху кризиса — без кредиток и еле-еле оплаченным подключением. Вопрос денег — не последний, слишком много желающих делать бизнес на геймерах. Вот обычная картина: свежевылупившийся игровой сервер носит экспериментальный характер, игр на нем мало, доступ — бесплатный, и геймеры понемногу слетаются туда. Владельцы начинают уделять проекту больше внимания, добавляют пару-тройку солидных игрушек, и когда на сервере ежедневно «виснет» по несколько тысяч юзеров, объявляется, что халяву закрывают и теперь, чтобы поиграть в шахматы, платите, да побольше. После такого облома геймеры уходят, а сервер загнивает...



Игр на WON.NET много, но все ли о них знают?

Так что задача «найти игровую точку по вкусу», помимо бесплатности, подразумевает следующие условия: приличные игры, минимальный **ping**, причем сервер должен быть в меру популярен, чтобы не быть платным, и, одновременно, на нем хватало бы соперников. Таких серверов немного, и чтобы их найти и испытать, надо потратить уйму времени. Потому подойдем к делу научно. Вот, скажем, самые популярные на сегодня **3D Action'ы** — **QuakeII, Unreal, Half-Life**. Значит, как минимум, сервер должен поддерживать эти три игры. Тут-то и выскакивает **Sierra'вский WON.NET**. Он как раз прошел экспериментальную стадию развития, соответствует нашим критериям, и, как то и требуется, стал умеренно популярным...

Главной частью игрового сервера, что бы ни говорили, является его web-страница. Именно тут посетитель получает нужную информацию, клиентское программное обеспечение, регистрируется и т.д. Web-страница **WON.NET** (**http://www.won.net**) на 66,5% посвящена не битвам в Интернет, а обычной информации об играх (a la сайт игрового журнала). Всего имеется восемь разделов: **1) Game Search** (поиск игр), **2) Tournaments** (турниры), **3) Shopping** (покупки), **4) News** (новости), **5) Downloads** (область «скачки»), **6) Reviews/Hints** (обзоры/коды), **7) Lounge** (чат), **8) Prima Strategy Guides** (руководства по прохождению). Если на **WON.NET** интересует только игра через их сервер, то обратить внимание следует на три раздела:

1) Game Search (поиск игр) — этот раздел поможет изжить ложную уверенность, что любимая игра есть на всех серверах (не слишком оптимистично, а?).

2) Tournaments (турниры) — вся информация о проводимых на **WON.NET** турнирах, их результаты и все с этим связанное. В момент, когда этот материал готовился, шли турниры по гольфу и покеру (ну, о чем еще мечтать?!).

3) Prima Strategy Guides (руководства по прохождению) — раздел для забугорных ламеров. Описание игр, тактика прохождения, различные коды (не для мультиплейера!). В общем, для истинных ламеров (уверен, русским геймерам этот раздел ни к чему).

Остальные пять частей — малопродуктивны, да к тому же на английском. Ссылки на виртуальные серверы, новости о событиях дня и свободно скачиваемые демки (кстати, очень много демок!). При желании можно посетить виртуальный чат, оставить сообщение в форуме или даже наняться на работу в **WON.NET**. В общем, всякий хлам. А для игры следует отправляться в ту часть сайта, которая ей и посвящена (**http://www.won.net/gamelist/**) — на настоящий игровой **WON.NET**. Здесь десять жанровых разделов(!), но я уверен, что о многих играх и жанрах в России никогда не слышали (как вам это?.. — С.Д.).

Сомневаетесь? А как насчёт продукта «**You don't know Jack**», съели? И таких игр там полным-полно, так что говорить будем о тех, названия которых для нас что-то значат. В **3D Action: Half-Life, QuakeII, Unreal.** В стратегиях: **SWAT 2, Lord of Magic, Outpost 2.** В симуляторах: **Red Baron II** и **Red Baron 3d.** И это все. Понимаю, что мало, но, на мой взгляд, **Half-Life, Quake II** и **Unreal** вполне достаточно. Единственный плюс других, неизвестных игр в том, что их можно бесплатно скачать и поиграть по Интернет. Кстати, все продукты, доступные к скачке, помечены синим «i», а те, которые идут только с **CD-ROM'а**, — значком компакт-диска.

С играми, доступными прямо с **WON.NET**, все ясно. Качай, инсталлируй и играй, выбрав в меню опцию **INTERNET**. А как играть в те, что находятся на «винте» и запускаются с **CD**? Полагаете, достаточно запустить игру?.. Ошибаетесь! Зачем, вы думаете, я рассказывал о web-страничке!? Первое, что надо сделать, — скачать ПО для выбранной игры из ее «персонального отдела». Попадают туда из списка игр (**http://www.won.net/gamelist/**). После этого требуется взять файлы, нужные для запуска игры через **WON.NET**, например: апгрейды версий, карты и кожи (**q2dm8** и кожу снайпера), различные режимы (**CTF, TF, DM**...). После успешной установки обновлений переходим к основному действию — подключению.

Для этого снова идем на «личную страничку» игры (откуда качали файлы...). В правом верхнем углу — окно «**LAUNCH**», тут же приведено и название игры, например, **Quake II**. Кликнете по нему мышью, и мы попадем на страницу выбора «вида» сервера, где определится «тип игры», наподобие **CTF**, или **TF** в **Quake II**. Определившись с типом, прибываем на страницу выбора частных серверов **WON.NET**, то есть тех, которые создали сами геймеры.

Тут придется чуть-чуть притормозить, так как на пути лежит огромный **JAVA-аплет**, который грузится довольно-таки долго. В нем-то и приходится выбирать нужный частный сервер для игры. Этот аплет делится на множество частей, причем каждая содержит информацию об отдельном геймерском сервере: **ping**, количество игроков, названия игры, карты. Справа от раздела — заветная кнопка **LAUNCH**, после нажатия которой автоматически попадаем в выбранную игру, ее даже не придется запускать самостоятельно! На этой же страничке есть еще пара полезных вещей — например, изменение параметров персонажа, таких как имя и класс, причем — не входя в игру! Тут также можно создать свой частный сервер или по нику найти геймера, который в данный момент играет на **WON.NET**. В общем, все настолько легко, что даже самый неопытный юзер (гм-гм, ламер...) легко освоится на **WON.NET**.

Однако, ламерам предстоит быстро взрослеть, поскольку обитатели **WON.NET** весьма злобные, так и норовят насобирать пару сотен **frag'ов**, в том числе и ваш. Проверено! И не волнуйтесь за связь, если выбирать игры с шестью и более участниками, то и с не очень хорошей связью можно успешно играть. И выигрывать!

CU-Online

ЭКСПЕРТ: Павел В. **ТРУШИН**

Civ II: наконец-то с Multiplayer'ом!

Рачительный MicroProse выжимает все, что осталось из «Цивилизации», и выпускает нетленное творение: «Civilization II Multiplayer Gold Edition».

Это не просто апдэйт к старушке **Civ2**. **Gold Edition** включает в себя оригинальную версию **Civ2** с новыми прибамбасами для полноценной многопользовательской игры (Интернет, хот-сит, модем, **LAN** и даже e-mail!), а также два официальных дополнения к ней: «**Fantastic Worlds**» и «**Conflicts in Civilization**». Если вы один из тех чудаков, которые не играли в **Civ** (или даже если играли, но очень хотите сразиться в **Civ2** с друзьями), тогда этот диск вполне окупит те деньги, которые за него заплачены.

Одной из неразрешимых загадок для стратегоманов была причина, по которой в Величайшую Стратегию Всех Времен и Народов не был включен **multiplayer**. Прошло несколько лет пока на прилавках не появилась мультиплейерная версия «**Цивилизации**» — «**CivNet**», да и она упорно отказывалась нормально работать. **Civilization II** появилась тоже без мультиплейера, и опять **MicroProse** отказывалась давать какие бы то ни было разъяснения. Но теперь **MicroProse**, наконец-то, оказалась так добра, что осчастливила нас новой версией **Civ2**, в которой этот злополучный мультиплейер установлен и, между прочим, отлично работает (до 6 человек кряду).

Если говорить о надежности, то мультиплейерная **Civ2** одна из лучших многопользовательских игр, в которые я играл. Она хорошо работает с такими рядовыми «проблемами», как многопользовательские save-файлы, «вываливание» хоста и замена «выпадшего в осадок» игрока компьютером. Выпадания хостов наиболее критичны для полноценного завершения поединка (а ведь все знают, сколько времени он занимает...), но было бы гораздо хуже, если бы компьютер не подменял игроков, «выпавших» в самом разгаре игры. Вдобавок теперь можно устанавливать пароли или временные рамки для ходов, чтобы игра не остановилась из-за одного «тормознутого» игрока. Установив уровень «развитости» **AI** на максимум, игроки будут вынуждены объединиться, чтобы остановить озверевшего компьютерного монстра.

Кроме нескольких «глюков», включающих неправильные показы результатов битв не-хостам, все остальное в порядке. **MicroProse** даже позволяет присоединиться к уже начатым он-лайновым поединкам (!) через **MSN Gaming Zone**. Чат и дипломатия также были переделаны для более легкого и полезного пользования.

Другое, что делает это издание **Civ2** действительно золотым, это включение в него ранее опубликованных апдэйтов: «**Fantastic Worlds**» и «**Conflicts in Civilization**». Некоторые многопользовательские сценарии содержат значительные модификации против одиночных режимов, другие — меняют игру до неузнаваемости. В кое-какие можно поиграть и в офф-лайне, а иногда попадаются сценарии, где игрок попадает в несбалансированную по силам ситуацию, если примет сторону не того, как планировалось разработчиками.



CU-Online

ОЛИГАРХ: ДОЛСЕР *(EGN 57271)*

UO Bank: золотые слитки по 3 копейки

GP — валюта в Ultima Online (золотой слиток)



Когда я активно играл в **Ультиму**, то был там вором. Мотивы, думаю, ясны. Хватит того, что по эту сторону монитора приходится вкалывать с утра до вечера, так еще и в Виртуальном мире надрывайся! Между тем в шахтах и кузницах древней Британии кипела работа — тысячи геймеров неделями и месяцами в поте лица рубили, таскали, ковали, пряли, одним словом — вкалывали, чтобы наскрести немного **GP** на дом, новое оружие или лошадь. «А когда же они играют?» — задумывался вор Долсер, вытаскивая кошелек из рюкзака очередной жертвы. Но, похоже, я заблуждался. Мы вообще занимались разным делом — пока бездельники Британии развлекались, многие кузнецы, работяги и даже **Pkiller'ы** занимались бизнесом — добывали и сдавали **GP**...

Загляните на **http://uobank.express.ru**, тут поджидает клиентов **UOBank** — самый необычный из всех Банков России. Ему пошел уже второй год. Столь долгая история финансового учреждения отмечена светлыми вехами: открыты корреспондентские счета в США, России, Австралии, Македонии, установлены связи в Швейцарии, введены скидки клиентам, наконец, пережит Августовский кризис (банк-то — российский!). Из последних достижений — «принимаются платежи по кредитным картам США, осуществляются переводы между shard'ами Ультимы...»

Впечатляет? Думаю, да.

Кому нужен **UOBank** и чем в нем занимаются? Попробуем разобраться...

Такой виртуально-реальный банк понадобится игрокам в том случае, если они захотят обменять вполне реальные **USD** на ультимовскую «валюту» **GP**. С какой целью? Как верно указано в рекламе: «...с целью помочь начинающим сэкономить недели игрового времени, уходящие на добывание денег, необходимых для развития игрового персонажа...» А вот еще плюсы: «вы сэкономите время, избавившись от необходимости заниматься наименее интересной частью игры — хозяйственной деятельностью», «...избавитесь от необходимости наращивать хозяйственные умения (**skills**)». Это верно на все 100%, поскольку мирные навыки отрицательно сказываются на боевых характеристиках, ведь суммарное количество умений в игре ограничено. И последняя цитата: «продвинутые игроки смогут решить множество проблем, с нехваткой средств на покупку ингредиентов, домов, судов, найма торговцев, охранников и т.п. ...отпадает необходимость создавать отдельного персонажа для занятия однообразными мирными профессиями».

Ну что ж, все понятно, и раз Банк просуществовал уже год, то для многих это действительно выход и заметная помощь. Особо отмечу, что, по уверениям банкиров, все **GP**, предлагаемые к продаже, были заработаны игроками в **UO**. Наверное, теми, кому я сочувствовал несколькими абзацами выше...

В виртуальном банке все устроено как в реальном. Существует курс обмена 0,68-0,98 (до кризиса — 0.94-1.59) долларов США за 1 000 **GP**, который варьируется от суммы приобретаемых **GP** (чем больше, тем дешевле), сервера, на котором играет покупатель, а также его места жительства. Насчет последнего: если из Урюпинска, то платишь по полной, если из Москвы, то поменьше... Интересна механика превращения реальных долларов в виртуальные золотые слитки. Все развивается как в хорошем детективе.

Прежде всего необходимо отправить заявку e-mail'ом в Банк. Договорившись о сумме и месте (т.е. сервере **UO**) получения золота, игрок отправляет деньги на расчетный счет **UOBank'a**. В ответ присылается **ICQ** оператора **UOBank'a** для окончательного согласования места и времени встречи с «уполномоченным игроком в мире **Ultima Online**» для передачи купленных **GP**. Кстати, это уже достаточно рискованный этап, ведь вашего персонажа могут грохнуть по дороге в местный банк, и плакали тогда денежки. Скажем, если среди банкиров окажется наводчик. А мешок окажется слишком тяжел для новичка, и убежать от **Pkiller'ов** не удастся...

Между прочим, суммы обмена бывают внушительными — до 1.000.000 **GP** (около 700 долларов)! А с большими деньгами всегда много хлопот, например, не всякий знает, что если свалить в банке в одну кучу более 60 тысяч **GP** (а это хорошие деньги в **UO**), то они просто исчезнут! Понятно, что такая коммерция не может не интересовать сетевую мафию. Распространенной ловушкой стали ложные номера **ICQ**, через которые предприимчивые гангстеры, маскируясь под операторов **UOBank'a**, обирают доверчивых простаков. Согласно пресс-релизу сумма награбленного только одним из мафиози превысила миллион слитков...

Вот такой необычный бизнес организовали наши соотечественники вокруг популярной иностранной игрушки. Так что если ненароком услышите от кого, что, мол, его наняли таскать мешки с золотом в древней Британии, не удивляетесь. Знайте, даже там, в глубокой древности, в виртуальном мире, наши люди делают все, чтобы западные деньги пришли и работали на Россию!

CU-Online

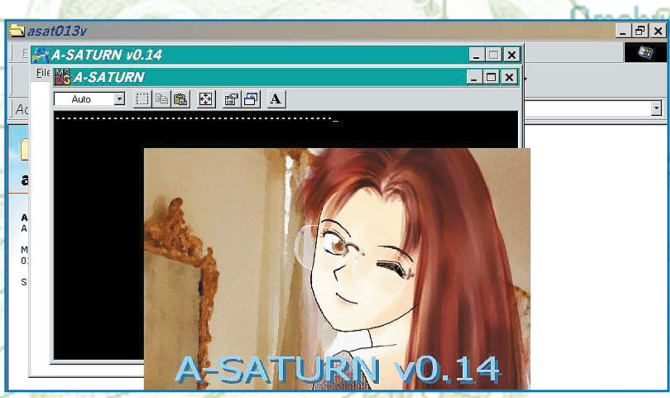


ЭКСПЕРТ: Anime_Phreak (aerty409@zdnetmail.com, EGN: 78003, ICQ: 19490021)

Эмуляция

Куда пойти начинающему «эмуляторщику»? Например, сюда:
http://www.emux.com
http://www.zophar.net
http://www.arcadeheaven.com
http://emulation.zone.ru (на русском)
http://www.top-25.com/emu/index.html (Top 25!)

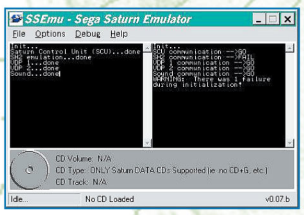
Эмуляция... Довольно загадочное слово для нашего пользователя. Хотя существует компьютерная эмуляция уже давно. Эмулировать можно почти все, от игровых систем и калькуляторов до командной строки LINUX'а. Пожалуй, одна из главных прелестей «игровой» эмуляции в том, что почти ВСЕ продукты (эмуляторы) являются бесплатными и свободно загружаются из Сети. Начнем, пожалуй, с «мелкокалиберных « игровых эмуляторов.



Эмулятор Сатурна – A-Saturn

SNES:
http://www.zophar.net/snes.html

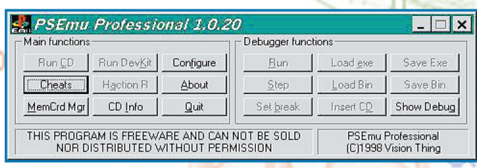
Я думаю, все помнят широко известную в недалеком прошлом **Super Nintendo** (**SNES**). Бессонные ночи мордобоев в **Killer Instinct** и дни, проведенные в лабиринтах **Zeld'ы**... Пришло время «тряхнуть стариной». И для желающих так поступить существует старенький эмулятор **ZSnes**. Он идеально подойдет любому, так как при своем рождении **ZSnes** работал на 80Mhz процессоре и ничего круче не требовал. Да и займет он всего лишь 669 Кб (в zip-ованом виде). Эмулятор имеет простой интерфейс и легок в освоении. К тому же в нем предусмотрены некоторые любопытные функции, например, **Net Play** (тут все понятно...) и **Movie** (записывает клип о вашей игре, а потом воспроизводит — так удобно обмениваться солюшонами).



Взбрыкнувший Satan

Sega Genesis:
http://www.zophar.net/genesis.html

Следующей в моем списке идет старая добрая «**Сега-Мега**» (**Genesis**), давно уже выслужившая свой срок... И если кому-то поднадоели мясорубки **StarCraft'a** и кошки-мышки **Quake 2**, милости просим погонять скоростного **Соника** или методично избить всех в **Mortal Kombat**. Здесь можно отметить два широко используемых эмулятора: **Keygen98** (349kb) и **Gcystxx**.



PSEmu PRO – начните с кнопки «Configure»!

Отличаются они, в основном, только величиной экрана. На **Keygen** с его полным экраном графика бывает иногда расплывчата, цветовая палитра изредка режет глаз. **Gcystxx** может в некоторых случаях раздражать мешающими мелкими объектами, к тому же имеет опцию, позволяющую записать понравившиеся мелодии. Вдобавок к графическим погрешностям **Gcystxx**, увы, работает не со всеми играми. Поскольку **Keygen** и **Gcystxx** друг друга дополняют, лучший выход — использовать оба! Эти эмуляторы, быстрые и других «дефектов» (кроме вышеперечисленных) не имеют. Что касается игр, их качество и в особенности количество должно удовлетворить любого игрока...

На этом обзор популярных «мелкокалиберных» систем принудительно заканчивается. Конечно, за рамками осталось немало других, менее популярных в России платформ (исключительно на взгляд автора материала! — С.Д.), например, **Atari**. С моей точки зрения ничего нового в смысле игрового опыта они не дадут. Хотя... «на халяву и уксус сладкий».

Теперь — о «гигантах» эмуляции: **Sony Playstation, Sega Saturn, Nintendo 64.**

Sony:
ttp://www.zophar.net/psx.html

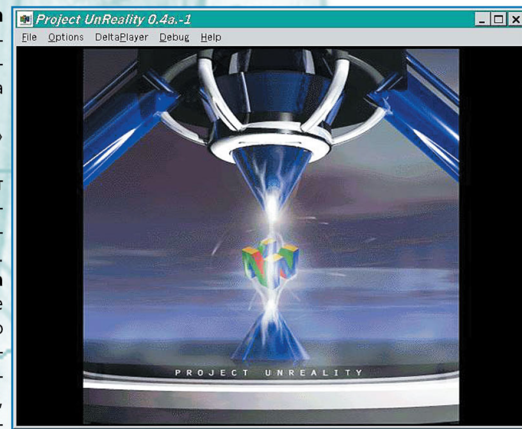
Добрую половину из нас обрадует факт существования эмуляторов **Sony Playstation** (**PSX**). Да-да, теперь возможно играть в PSX-игры прямо на **PC**. **PSEmu Pro** — это, пожалуй, единственный эмулятор, способный на нечто большее, чем просто крутить графические демки. Начнем с системных требований: **Pentium/16mb Ram/SCSI CD-drive/DirectX/2 Мб** видео карта. Требования совсем не нахальные!

Но, с другой стороны, правильно сконфигурировать этот эмулятор... О, тут могут возникнуть проблемы, особенно если вы не внимательно читали **Readme/Plugin list! PSE Pro** требует несколько plugin'ов (для звука, видео, контроллеров...), также желательно иметь обновленный **BIOS (Bios/Updates for PSE: http://www.psemu.com/psemu_download.html)**. **PSE Pro** поддерживает любопытную опцию — режим игровых кодов (**cheats**), а также виртуальные карты памяти (**Memory Cards**). Теперь о хорошем. Хорошее заключается в том, что при правильной конфигурации эмулятор работает! Самое верное начать эксперименты с **plugin'ов** от разработчика — они наименее навороченные, зато максимально совместимы. Если дело совсем швах, то может помочь отключение звука...

Работает **PSE Pro** со многими играми и демками. Игрушки к **PlayStation** «весят» до **500mb**, и потому в Интернете их не найти. Придется тратиться на **PSX CD-romы**.

А вот и второй «герой» **PSX** эмуляции — **Bleem**.

Этот клиент в отличие от предыдущего легок в обращении и совсем не привередлив к конфигурации. Главным минусом **Bleem'a** является его загрузочное время, которое будет часто мешать и даже злить владельцев «слабых» компьютеров. Но имейте в виду, работы по улучшению этого эмулятора ведутся. Смотрите, пробуйте, сравнивайте...



Нереально, красиво, но... не работает

Sega Saturn:
http://www.zophar.net/saturn.html

Следующая система, ставшая жертвой **PC-эмуляции**, это бывший смертельный соперник **Sony**. Да-да, я говорю о **Sega Saturn'e**. Эмуляция **Saturn'a** лишь недавно сдвинулась с мертвой точки! И я, как ярый фанат **Сеги**, рад информировать читателей о существовании нескольких эмуляторов этой системы. К моменту написания статьи **Сатурн-эмуляторов** было шесть.

Но только немногие из них более-менее намекали на работоспособность. **Satan, A-Saturn, PC-Saturn** — вот три удачные попытки.

Satan вышел раньше, чем **A-Saturn** и **PC-Saturn**. Это был первый эмулятор, который, помимо красивого интерфейса, умел что-то делать... Вы спросите — что именно?

Отвечу — **Satan** умел считывать информацию с **Sega'вского** диска...

A-Saturn и **PC-Saturn**. Оба эмулируют по «99% **Saturn'a**», но играть на них пока еще толком нельзя... Впрочем, и Рим не сразу строился, так что подождем, а там, глядишь, и играть сможем.

Nintendo 64:
http://www.zophar.net/n64.html

Ну, а вот и нынешняя звезда эмуляции... Дамы и Господа, **Nintendo 64** во всей красе.

Попыток эмулировать **N64** было ой как много. Вспомним серию **Nemu**, **Project Unreality** и т.д. Увы, но большинство проектов работает только с графическими демками.

Единственный играбельный **N64** эмулятор — **UltraHle**! Ура, свершилось!

Работает **UltraHle** ТОЛЬКО с графическим акселератором (**3Dfx/Riva TNT**). Если данного аксессуара нет, что ж, самое время его купить. Поверьте — не пожалеете! Места **UltraHle** отъедает немного (382kb), да и игры к нему имеют средний вес: **Mario** — 6mb, **Zelda** — почти столько же. Скорость работы, как всегда, зависит от типа видео карты, объема ОЗУ и мощности процессора. Тут уж ничего не поделаешь...

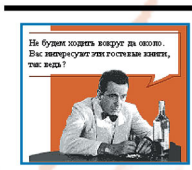
CU-Online



Новейший SunSet

ЭКСПЕРТ: Таня ВИРЯСОВА (tvir@ioc.ac.ru)

Гостевые книги RU-Net'a





Хозяин виртуального клуба IP-Club Рик

У вас есть домашняя страничка, сайт, и, конечно же, ужасно интересно, кто и зачем к вам ходит. Все ясно — необходимо добавить к сайту немного интерактивности, сделать так, чтобы посетители смогли оставлять свое мнение о сайте. В таком случае просто необходим механизм обратной связи — гостевая книга (ГК).

Возможности **ГК** в Сети широки. Судите сами, ведь с их помощью можно:

— узнать мнение гостей сайта о его содержании, дизайне и оформлении;

— получать сообщения пользователей, не имеющих e-mail;

— собрать массу часто требуемой маркетинговой информации;

— получать от посетителей добавления к своему сайту, например, полезные ссылки;

— оперативно исправлять ошибки на сайте, замеченные посетителями;

— отвечать на вопросы пользователей

и многое, многое другое. Например, гостевую книгу можно использовать для проведения конференций или чатов. Или на базе **ГК** создать клуб знакомств «По интересам», где каждый желающий сможет разместить предложения о знакомстве. Если вы немного подумаете, то, скорее всего, найдете еще добрый десяток всевозможных применений **ГК**. При этом главное удобство **ГК** в том, что если кто-то не очень хорошо отзовется о вас, то удалить его сообщение проще простого!

Таким образом, **ГК** в Интернете — стандартная форма сбора информации о посетителях сайта. Что она собой представляет в программном плане? Обычно — это одно из приложений (скрипт) **CGI**. За аббревиатурой **CGI** кроется стандартный шлюзовой интерфейс (**Common Gateway Interface**), служащий для запуска внешних программ под управлением WWW-сервера. Соответственно, **CGI-скриптами** называются программы, которые, пользуясь этим интерфейсом, получают через **HTTP-протокол** информацию от удаленного пользователя, обрабатывают ее и возвращают результат. Таким образом, **ГК** — это пакет программ, который проводит запись новых данных и возвращает их клиенту. Сегодня большинство **ГК** в Сети написано на **Perl** — это широко используемый и довольно продвинутый скриптовый язык.

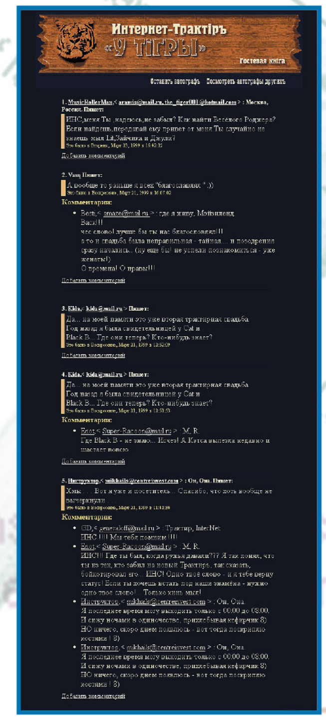
А что делать, если вы ничего не понимаете в программировании? А если и понимаете, но злобный провайдер не дает размещать **CGI-скрипты** или просит заплатить за проверку ваших программ, или норовит написать сам, что тоже, как правило, не дешево? Не отчаивайтесь! Выход есть — многие серверы в Сети предлагают пользователям гостевые книги абсолютно бесплатно. При этом для установки **ГК** совсем не требуется умение программировать и нет необходимости иметь разрешение для запуска программ на сервере. Все, что надо — это вставить несколько строк в **HTML-код** страницы (т.е. добавить ссылку на гостевую книгу). Все сообщения будут храниться не на вашей страничке, а на сервере, где вам завели гостевую книгу. Соответственно, и гости для просмотра и добавления комментариев будут обращаться к этому серверу.

Различных **ГК** в Интернете предлагается много. Мы же ограничимся рассказом о российских серверах, предоставляющих пользователям АБСОЛЮТНО бесплатные гостевые книги.

Услуги по предоставлению бесплатных **ГК**, как, впрочем, и все бесплатные услуги на Сети, регулируются определенными правилами. На каждом сервере они свои, хотя есть много совпадений (например, запрет на размещение материалов, которые идут вразрез с общественной моралью). Перед началом регистрации внимательно прочтите правила предоставления **ГК** на данном сервере, потому что, если не будете их соблюдать, то ваша **ГК** запросто может быть удалена.

Для регистрации **ГК** необходимо придумать уникальное имя своей книги и пароль, который понадобится в дальнейшем для работы. Не забудьте указать правильно свой **e-mail**, без этого ад-

Таня **ВИРЯСОВА** *(tvir@ioc.ac.ru)*



ГК на Land.Ru

министрация сервера не сможет посылать сообщения.

Итак, какие же бесплатные гостевые книги предлагает **RU-Net**?

1. Гостевые книги от Land.Ru
http://guestbook.land.ru

Самый высокий рейтинг среди серверов бесплатных **ГК** , бесспорно, у Дизайн-Студии «**Лэнд**» (**http://www.land.ru**). В листинге популярной рейтинговой системы Рамблер Top100 (**http://counter.rambler.ru/top100/**) сервер **guestbook.land.ru** стабильно занимает 1-2 места в категории **CGI**.

Основное преимущество этих книг — их высокая «опциональность», т.е. возможность оптимальной локализации **ГК** под определенный сайт. Например, тонкая настройка, начиная с цвета вывода сообщений до их количества, выводимого на страницу просмотра.

Гостевые книги от **Land.Ru** имеют следующие возможности:

1. Комплексный поиск комментария по ключевому слову, автору по всей гостевой книге.

2. Включение/выключение HTML-тегов в теле сообщения.

3. Гостевую книгу можно использовать в двух языковых режимах — английском и русском, то есть рабочие слова (например, «Добавить комментарий», «Просмотреть гостевую книгу» и т.п., а также текст на картинке по умолчанию) могут отображаться на двух языках. Такая возможность пригодится при использовании **ГК** на англоязычном и/или двуязычных сайтах. Зачастую бывает, что сайт создается на русском и английском языках, и желательно, чтобы все посетители сайта пользовались одной гостевой книгой.

4. Выбор количества сообщений, показываемых на одной странице.

5. Использование **ГК** в обычном режиме и в режиме конференции, что заметно раздвигает рамки просто «гостевой книги» и означает, что сообщения вашей **ГК** можете комментировать не только вы сами, но и ее посетители. Таким образом, пользователи могут отвечать на «животрепещущие сообщения», делать ремарки...

6. Включение/выключение формы на странице чтения гостевой книги.

7. Настройка цветов. Очень просто поменять цвет сообщений, комментариев, даты сообщений...

8. Можно убрать стандартный логотип вверху гостевой книги или же вставить свою картинку, указав адрес любого графического файла.

9. Возможность смены пароля.

10. Включение/выключение системы «**Антимат**». Алгоритм работы системы «**Антимат**» заключается в следующем: перед выводом текста сообщений в вашей гостевой книге нелитературные выражения заменяются альтернативными символами — звездочками *.

11. Возможность перенаправления браузера на любой URL адрес после успешного заполнения гостевой книги.

12. Возможность включения файлов каскадных стилей (**CSS**), что оптимизирует настройку под ваши нужды.

ГК может быть удалена, если она не используется более 6 месяцев.

Использовать гостевые книги от **Land.Ru** легко — при заполнении книги не надо каждый раз вводить данные о себе (имя, **e-mail** и т.д.), достаточно ввести их один раз, и при каждом новом обращении в форме автоматически появятся ваши данные. Сервер не занимается сбором данных, они хранятся в памяти браузера. В данном случае для персонализации используются **cookie**. При первом заполнении **ГК** сервер создает **cookie** (маркер), который записывается в память браузера и хранится на вашем компьютере, а при последующих обращениях к гостевым книгам от **Land.Ru** сервер просто считывает этот маркер.

С сентября 1998 года на **Land.Ru** зарегистрировано около 2 тысяч **ГК**. Самой большой по объему является книга Общемосковского Сбора Компьютерщиков **ОСКОМ** (**http://www.oskom.ru**) — около мегабайта текстов и комментариев. **Land.Ru** ведет рейтинг **ГК** по количеству записей. В настоящий момент лидирует одна из **ГК** популярного российского сайта **ОМЕН** (**http://www.omen.orc.ru**), в ней насчитывается свыше тысячи сообщений (у сайта **ОМЕН** несколько **ГК** , и все они зарегистрированы на сервере **Land.Ru**).

На **Land.Ru** «интересные гостевые книги», их названия вводятся в форму, расположенную на первой странице сервера, и вы легко можете просмотреть их:

— Хакерские темы: **haker**

— Русская аська: **icq**

— Наш **RPG** уголок (игры): **Our_RPG_Corner**

— Барахолка: **sale4**

Программирование и ведение проекта осуществляется одним человеком — Андреем Юриным. «Движок» **ГК** был написан для **Unix'a**. Недавно сервер переехал на 100 мегабитный канал **M9**, что значительно ускорило работу **ГК**.



2. Гостевые книги компании Петерлинк
http://www.guestbook.ru

Компания **Петерлинк** (**http://www. peterlink.ru**) уже около полутора лет предоставляет всем желающим бесплатные гостевые книги. На данный момент это самый популярный сервер бесплатных **ГК** в России — здесь зарегистрировано около 16 тысяч **ГК**.

Основные возможности **ГК** компании Петерлинк таковы:

1. Редактирование записей и удаление ненужных сообщений.

2. Можно отвечать на сообщения в гостевой книге.

3. Возможность сделать свой собственный тэг **BODY**.

4. Легко заменяется картинка, демонстрируемая в верхней части Книги.

5. Возможно получение уведомлений по электронной почте о новой записи в Книге.

6. Книга может быть не только русскоязычной, но и англоязычной.

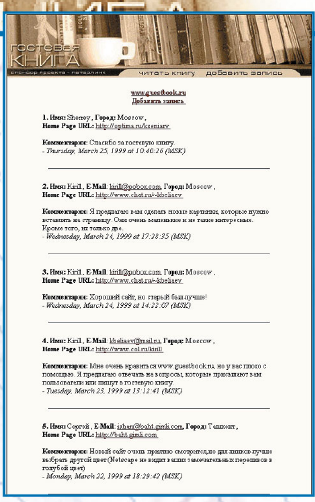
7. Большие книги автоматически делятся на страницы (по 10 записей), так что посетителям не придется долго ждать, пока загрузится вся книга.

8. В любой момент можно самостоятельно изменить пароль, **URL** вашей страницы и e-mail адрес.

9. Может быть задан **URL** любой страницы, на которую будет переходить браузер после введения новой записи в Книгу.

ГК может быть удалена, если не происходит никакой активности (чтения или записей) в течение 90 дней.

Правила регистрации **ГК** на **www.guestbook.ru** очень жесткие. Здесь четко оговаривается, в каких случаях запрещено использовать гостевые книги и что нельзя в них размещать. Например, клиентам запрещается вставлять какие-либо коммерческие рекламные



ГК самого сервера www.guestbook.ru

ГК от компании JET Technology





ЭКСПЕРТ: Таня **ВИРЯСОВА** *(tvir@ioc.ac.ru)*



Бесплатные гостевые книги от Raid-Internet

- Правила пользования
- Создание гостевой книги
- Настройка
- Редактирование
- Помощь
- Наша гостевая книга

Теперь Вы сможет разместить у себя гостевую книгу абсолютно бесплатно. Гостевые Книги Raid Internet предоставляют для вашего web-сервера возможность сбора и просмотра информации, оставленной посетителями ваших страниц, что позовляет добавить вашим страницам интерактивности.

Чтобы установить гостевую книгу Вам не требуется уметь программировать, нет необходимости иметь разрешение на запуск программ на сервере. Все, что вам надо - это вставить несколько строк в html-код вашей страницы. При этом Вы сами можете определить внешний вид Гостевой книги.

Ваши замечания и предложения присылайте по адресу vlad@raid.ru.

ГК от Raid Internet

баннеры. Коммерческую рекламу в вашей гостевой книге может демонстрировать только администрация сервера **www.guestbook.ru**.

Программирование и ведение проекта бесплатных **ГК** от **Петерлинка** осуществляется Борисом Заславским. Сайт работает под **UNIX BSDI**, сервер **Apache**, на этой же машине работает большинство серверов клиентов компании **Петерлинк**. Практически все программное обеспечение написано на **Perl**.

3. Гостевые книги сервера IP-Club
http://www.ipclub.ru/free/guest/

Популярный сервер **IP-Club** (**http://www.ipclub.ru**) также предоставляет бесплатные гостевые книги. Вначале — пару слов о самом сайте. Это своего рода виртуальный клуб для всех, куда можно зайти, отдохнуть, а заодно найти что-нибудь интересное и, возможно, полезное (например, большой обзор Юрия Богданова о бесплатных Интернет-ресурсах: **http://www.ipclub.ru/free/ub/free.html**). Как и у всякого уважающего себя клуба, у **IP-Club** есть виртуальный хозяин Рик. Именно он и занимается раздачей бесплатных **ГК** (см. рисунок).

Каковы особенности сервиса? Система **ГК IP-Club** позволяет удалять сообщения, которые пришлись не по вкусу. Для этого не надо запускать «**Frontpage**», «**Webedit**» или, не дай бог, «**Notepad**», это можно проделать, просто поставив галочку напротив подлежащих выбросу записей. Интересная деталь — гости сайта при добавлении записи в книгу могут выбрать иконку, выражающую их настроение. Таким образом, даже не читая сообщение, получишь представление о его содержании.

При конфигурировании **ГК** можно проводить следующие настройки:

1) Поменять любую из ранее занесенных настроек — **URL** странички, e-mail, титул гостевой книги.

2) Настроить тег **BODY**, максимально приблизив внешний вид книги к дизайну сайта.

3) Задать **URL** логотипа страницы, который будет отображаться в нижней части экрана при просмотре книги. Размер логотипа — 90 X 60.

4) Настроить комментарии на ошибки ввода в поля форм для имени и комментария.

5) Включить или отключить **e-mail** уведомление о новой записи в книгу.

6) Поменять пароль.

Гостевая книга, в которую более 90 календарных дней не было произведено ни одной записи, может быть удалена.

Для демонстрации возможностей **ГК** на сервере **IP-Club** организована специальная тестовая гостевая книга. Здесь можно увидеть часть интерфейса администрирования, редактировать записи, добавляя или удаляя сообщения.

Несколько слов о «бесплатности сыра». В данном случае сыр почти бесплатный, во всяком случае, денег за гостевые книги никто не просит. Платить придется гостям, которые будут вынуждены смотреть баннеры, а к полученному по e-mail уведомлению о записи может быть подшит небольшой рекламный текст.

Сервис бесплатных **ГК** от **IP-Club** был запущен осенью 1997 года. Сейчас функционирует порядка 3 тысяч **ГК**. Под гостевые книги не выделялось какого-то специального «железа», сервер **IP-Club**, как и еще несколько сотен виртуальных серверов клиентов компании **Элвис-Телеком**, расположен на основной хост-машине **SUN Sparc 1000, 4 процессора, 256 RAM**. «Железка» воткнута в узел **M9**, что обеспечивает хорошее качество доступа. Программирование и ведение проекта осуществляется Алексеем Чегляковым. В планах — обновление **ГК**.

4. Гостевые книги компании Jet Technology
http://guestbook.jettech.ru

Еще один петербургский сервер бесплатных **ГК** от компании **JET Technology** (**http://www.jettech.ru**). Программирование и ведение осуществляется Сергеем Кононовым. Этот проект зародился как «домашняя страничка», а в свободное от работы время Сергей успешно усовершенствовал свою систему **ГК**. И теперь этот сервис по достоинству является гордостью компании **JT**.

Мы обращаем особое внимание на этот проект, потому что на этом сервере НИКАКОЙ РЕКЛАМЫ в ваших **ГК** не будет никогда!!! Более того, вы можете сами вставлять любые рекламные баннеры в гостевые книги. Просто не вериться, что такое может быть в нашем мире! Кстати, только здесь никто сходу не предъявляет клиентам жестких и занудных правил регистрации **ГК**. Воистину, удивительный сервер!

Основные отличия **ГК** в следующем:

1. Есть несколько видов книг на выбор, различающихся внешним видом.

2. Вы можете сами отконфигурировать книгу. Т.е. изменять содержимое тэга <**body**>, вставлять заголовок (шапку), «оконцовочку», помещать картинки, изменять шрифт сообщений, ответов, язык (русский или английский), менять версию книги «налету», причем без ущерба для сообщений...

3. Можно редактировать/удалять записи, писать ответы, просматривать логи сообщений (кто, когда и откуда написал его).

4. На странице книги имеются переключатели кодировок.

5. Можно включить отсылку сообщений на почтовый ящик.

И еще многое другое, например, поменять пароль, **e-mail**, запросить забытый пароль и... даже удалить свою книгу с концами...

Эта система **ГК** написана на **Perl**, базируется на **СУБД MySQL** и установлена на Линуксовом сервере. Компания **JT** использует несколько юниксовых серверов **Pentium II**, которые обслуживают в том числе и гостевые книги клиентов.

В перспективных планах **JET Technology** — мощный портал, предоставляющий... ну чуть ли ни все возможные бесплатные Интернет-сервисы, который бы базировался на нескольких физических серверах (машинах). Пожелаем им удачи в этом начинании.

5. Бесплатные гостевые книги от Raid Internet
http://www.raid.ru/guest/

Пермская компания **Raid Internet** (**http://www.raid.ru**) теперь также предоставляет бесплатные гостевые книги. Этот сервис организован недавно, поэтому мы пока не знаем всех возможностей **ГК** от **Raid Internet**, кроме того, что пользователи могут сами организовывать дизайн книги.

6. Гостевые книги от Chat.ru
http://www.chat.ru/guestbook/

Широко известный сервер бесплатных услуг **Chat.ru** также предлагает своим пользователям бесплатные **ГК**. Возможности в данном случае скромные — администрирование **ГК** позволяет всего лишь удалять ненужные сообщения. Можно предопределить язык системных сообщений и использовать гостевую книгу в режиме web-конференций.

Примечание: мы уже писали, что популярный **Chat.ru** перегружен. В настоящий момент регистрация новых **ГК** тут приостановлена. Будет ли она возобновлена в ближайшем будущем, неизвестно.

Мы рассказали о некоторых российских серверах, предоставляющих своим клиентам бесплатные гостевые книги. Перед вами осталась одна задача — выбрать лучший.

CU-Online

ГК на Chat.ru, в настоящий момент регистрация новых ГК на сервере не производится...



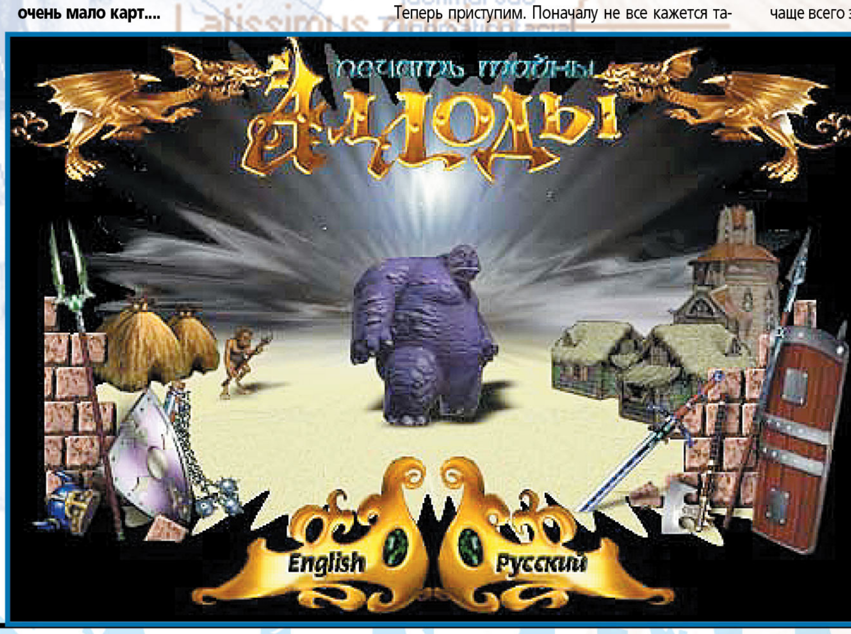
ЭКСПЕРТ: Олег **«SHOCKE»** (лидер клана AoA) *(shocke@gameland.ru)*

Нарисуй свой Аллод

Что надо завзятым Аллодерам? Много карт, квестов, сервер без лагов и побольше «зелья». Ну, последним-то любимый Нивал нас обеспечил, да и первым в какой-то мере тоже, но... на сайте Нивала (http://server.nival.com) лежит, к сожалению, очень мало карт....

В общем, если надоело играть на «старых» картах, а в редакторе их отредактировать не получается, то Андрей Маховиков (автор утилиток) готов решить эту проблему. Для начала надо скачать сам редактор карт (найти его можно тут — **http://www.nival.com/Gameserver_files_r.ht**.

Теперь приступим. Поначалу не все кажется таким простым, ведь карт, доступных для редактирования, нет! Но, слава Богу, это уже не проблема — есть такая замечательная прога, как Конвертор карт, которые не желают грузиться в редактор «**Печати Тайны**» (**http://www.idoweb.com/ allods/files/Reveal.exe**). Кстати, чаще всего этим болеют клиентские карты от Нивала. Впрочем, иногда такое случается и при конвертации из ***.all** в ***.alm**. Утилита исправляет эту неприятность.



Есть и еще одна не менее интересная программа-«учитель» (**http://www.idoweb. com/allods/files/Extr_map.exe**). На этот раз всем любителям рисовать карты предоставляется возможность увидеть, как устроены 28 однопользовательских миссий **Аллодов**. Скопируйте **extr_map.exe** в каталог игры и запустите. Вы получите набор файлов в формате ***.alm**. На них можно поучиться писать скрипты или просто посмотреть ландшафт, нарисованный профессионалами из Нивала. С помощью редактора можно также адаптировать карты под мультиплейер (убрать лишние скрипты, кроме **Drop Location**, переделать **Hero** в **Mercenary**, корректно прописать название карты, дипломатию, число игроков и т.п.).

С картами мы закончили, перейдем к не менее интересной утилите, позволяющей изменять уровень всех монстров на карте (**www.idoweb.com/allods/files/Maplevel.exe**) в большую или меньшую сторону (**NPC** и прочих человеческих юнитов это не касается). **Maplevel.exe** может оказаться полезным дизайнерам карт, если они хотят усилить (ослабить) сразу всех обитателей карты или игрокам для обработки слишком простых (**Kids Paradise**, **LuMoir**) или слишком сложных карт (**Horror Lands, Alloded Headquarters**), которые надоели или просто не подходят уровню играющих. Конечно, эффект от подобного апдейта невелик (по сравнению с удовольствием от новых карт), но все-таки лучше, чем совсем ничего.

Serv2cln.exe (9 kb, там же). Утилита, конвертирующая серверные карты в клиентские (по образу и подобию карт от Нивала, с которыми можно вступить в игру, но нельзя начать свою). С помощью этой программы любой дизайнер карт сможет выкладывать свои творения в сети, не боясь их несанкционированного распространения — теперь нет необходимости отдавать игрокам серверную версию.

P.S. Последние новости по Аллодам — на моей страничке **http://www.gameland.ru/magazine/online/Allods_Shocke/allods.asp**.

CU-Online


НОВЫЙ ДИСК
DREAMFORGE INTERTAINMENT, INC.
В этой игре все наоборот: бред - это нормально, а нормальное - бред. И в этом бреду мечется израненный разум главного героя, и этот бред мастерски нагнетается с уровня на уровень. Сверхзадача каждого уровня - вернуть один из фрагментов утраченной памяти. Вид в игре - от третьего лица, в изометрии.
более 80 искусно анимированных обитателей безумного мира
полная иллюзия реальности происходящего
идеально проработанный сюжет
10 не похожих друг на друга "крезовых" уровней
совершенный звук с цифровым качеством реалистичные звуковые эффекты
более 50 часов непрерывного геймплея
БЕЗУМИЕ
СТРАХ
НАДЕЖДА...
...и стремление вернуться в реальность, от которой тут же хочется спрятаться. Надо заставить себя вспомнить то, о чем лучше было бы забыть. Удушающая атмосфера города, где снаружи все в порядке, а внутри, за веселенькими фасадами, - зло и ужас.
Поторопитесь!
Скоро начнется невообразимое, и все пациенты, которые не успели умереть раньше...
ШИЗАТРИУМ
Sanitarium
3CD
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по адресу: Москва, Ломоносовский пр-т, д.31, кор.5, тел. (095) 932-6187, sale@nd.ru. Любое количество дисков можно заказать по тел. (095) 147-5508, zakaz@nd.ru. Зарегистрированные пользователи получают диски по льготной цене. Доставка по Москве - бесплатно! Служба технической поддержки для зарегистрированных пользователей: тел. (095) 147-1338, support@nd.ru
www.nd.ru
ПОРАДУЙ СЕБЯ НОВЫМ ДИСКОМ!

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	G.O.D.
РАЗРАБОТЧИК:	Humanhead и Epic Games
ОНЛАЙН:	www.humanhead.com
ВЫХОД:	середина 2000

Rune

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

Давно уже прошли те времена, кода всякая игра в жанре «фэнтези» автоматически попадала в жанр ролевых, и когда даже во втором Warcraft'е кое-кто находил элементы RPG. Антураж все же вещь вторичная, и он уже никого не смущает. Вот и новая разработка, Rune, тоже, в принципе, эксплуатирует это вечно популярное направление, однако делает это несколько нестандартно, причем и в смысле их интерпретации «фэнтези», и в смысле геймплея — есть несколько интересных идей. Так что хотя и выход «**Руны**» не есть событие, которое произойдет скоро, да и информацию разработчики пока не то что бы скрывают, но делятся ею неохотно, хороший повод поговорить об этой игрушке достаточно подробно неоспорим.



Итак, начнем с того, что это не чистая героическая фэнтези с нарисованной наспех картой, надуманными героями и несколько несуразными миром. Нет, это определенный род альтернативной истории, то есть как бы наш с вами мир, в котором параллельно обитают разнообразные мифологические создания. Поскольку местом действия выбрана Скандинавия X века нашей эры, то есть страна викингов, среди этих созданий есть и великаны-ётуны, и гномы, и страшные змеи, и даже боги, вторгающиеся в жизнь простых смертных. Собственно говоря, такой подход по сей день применялся всего один раз — в легендарной Darklands (уж простите, что каждый раз ее вспоминаю, но в свое время эта игра произвела настоящий переворот в сознании многих ценителей жанра). А подражание классике довольно часто приносит хорошие плоды. Тем более что безотносительно к подражаниям сам подход весьма перспективен — с одной стороны, игровой мир, более-менее знакомый каждому, а с другой, благодаря всей этой мифологической мишуре и вообще альтернативности истории, можно как угодно вертеть сюжет, делая игру богаче и интереснее.

Более всего Humanhead упирает на глобальность сюжета, который хотя и будет линейным, но от этого не менее занимательным и захватывающим. Игроку предстоит взять на себя роль молодого воина-викинга Рагнара. Разумеется, все, о чем мечтает сей воин, это прославиться, прославить клан и вообще всячески геройствовать, зарабатывая себе место в Вальхалле. Тут-то как раз и представляется случай себя проявить — берега Скандинавии опустошаются неизвестными викингами, непонятно к какому клану принадлежащими. Причем в пиратской по сути среде викингов такие налеты не были редкостью, но тут дело не ограничивается одними грабежами — селения сжигают, а людей (включая женщин, стариков и детей) либо убивают, либо угоняют в неизвестном направлении. Разумеется, все встревожены, тем более что большинство нападений совершены по соседству. Рагнар и сотоварищи подозревают, что за убийствами стоит один из местных вождей Конрак, личность крайне могущественная. И хотя его никто еще не обвинял, наш герой ведь не таков, чтобы думать перед тем как действовать. Разумеется, Рагнар попытается все выяснить, потолковать, так скажем, по понятиям, и вот тут... Что будет «вот тут», к сожалению, от нас пока что скрыто, и узнаем мы об этом только по выходу игры.

Основной акцент в **Rune** делается на исследованиях и путешествиях по игровому миру, причем с видом от третьего лица. Однако немало внимания будет уделяться и боевой составляющей. Кстати, тут уместно упомянуть, что игра делается на движке от Unreal, так что визуально все будет довольно здорово (хотя через год такая графика вполне может не то что бы устареть, но несколько потерять свой блеск). Однако намечается довольно-таки коренное изменение — в Humanhead было принято решение отказаться от традиционной для любого шутера ориентации на перестрелки и дальнобойное оружие вообще. Большая часть поединков будут рукопашными, с применением топоров, мечей, булав и прочего арсенала темного средневековья, воссозданного с довольно большой исторической точностью. Разумеется, дальнобойное оружие также присутствует, луки никто не отменял, но боезапас у них будет ограничен, так что последние следует приберечь до особо важных встреч с особо важными монстрами. То же касается и специальных магических предметов. В большинстве своем они представляют собой мощное дальнобойное оружие, но чуть ли ни одноразовое, так что их следует экономить и подавно.





Что же касается адвентюрно-исследовательской части игры, то она займет большую часть игрового времени, ибо сюжет предполагается длинный и запутанный (он будет для пущей важности разбит на три «акта»). Тут тоже наличествует некоторый элемент новаторства — в процессе игры чаще нужно будет сражаться не с монстрами, а с природным окружением. Разумеется, это не значит, что придется крушить каменные глыбы руками и сопротивляться суровым норвежским зимам (хотя и такие ситуации не исключены). Просто нужно будет достаточно грамотно использовать рельеф, ну и...

В общем, в этом пункте разработчики напускают очень плотного тумана. Единственное, что радует, так это то, что дадут возможность вволю полюбоваться скандинавской природой, а природа там, как известно, красивая. Фиорды, горы, сосны, снега и льды...



Разумеется, поскольку присутствует сюжет, будут и NPC. К сожалению, роль ваших помощников и союзников они выполнять не смогут, и бороться с силами зла придется в гордом одиночестве. Однако сюжет будет раскручиваться не без участия компьютерных персонажей, да и некоторую посильную помощь они окажут — помогут иной раз оружием и предметами. Причем с помощью NPC можно будет иногда решать проблемы несколькими путями, скажем, не прибегая к грубой силе. Это и подается в форме некоторой нелинейности сюжета, не дающей игроку скатиться до уровня кинозрителя. Однако чует мое сердце, что чаще всего эта нелинейность будет выражаться в том, что врага можно будет заколоть кинжалом из-за угла, а можно топором по лбу. Свобода выбора, характерная для любого 3D-шутера!

Помимо созданий дружественных, мир Rune, естественно, населен и враждебными. Среди них есть две основных категории — «разумные» и «неразумные», хотя, в принципе, разница между ними только в сложности скрипта AI. У первых он довольно сложен, причем есть несколько его разновидностей. Наличествуют и довольно туповатые воины-берсерки, идущие напролом в лучших традициях бульдозеров, есть и ловкие хитрецы, использующие тактику «ударил-отступил». Отдельные личности предпочитают дальнобойное оружие, а ряд врагов и вовсе нападает исключительно стаями. Причем заметьте, некоторые из встреченных вами «монстров» изначально не враждебны, а нейтральны, и при соответствующем подходе могут даже немного помочь.

Ко второй категории относятся разного рода бессловесные твари вроде хищных медведей, волков и прочих представителей фауны. Их тактика будет проста до идиотизма (что, в принципе, логично), зато, благодаря мощным физическим характеристикам, они все же представят собой серьезную угрозу для игрока.

Однако самым часто встречаемым и наиболее опасным врагом в мире Rune станет викинг. Собственно, не каждый викинг, а именно враги (многие из викингов вообще и есть те самые нейтральные или дружественные создания), но в любом случае даже поединок один на один с воином в рогатом шлеме будет серьезным вызовом даже опытному игроку. За базу взяты AI-скрипты Unreal, которые тщательно дорабатываются и перерабатываются, несмотря на то, что были довольно неплохи изначально.

Вообще, с технической точки зрения все должно быть на уровне. Движок Unreal команде знаком достаточно хорошо, поскольку поначалу их наняли для разработки Daikatana 2. Но теперь, когда будущее IonStorm туманно, и Humanhead оказались незагружены проектами, они решили взяться за разработку **Rune**. Как уже отмечалось, Скандинавия — очень красивое место, так что именно «нереальный» движок лучше всего подходит для живописания ее ландшафтов. В игру



планируется запихнуть довольно большие пространства, а система уровней будет, скорее всего, подобна Half-Life: явно они не разделены, так что лишь загрузка новой порции окружения будет напоминанием о новом этапе приключений. Особо стоит отметить уровни подземные, явно навеянные Ибсеном, и подводные. В общем, в соответствии со старой превьюшной традицией, все картины обещают быть невероятной красоты и абсолютно уникального содержания. И, как обычно, этому хочется верить.

Итак, что можно сказать, подводя черту? Нечасто используемая концепция игрового мира — безусловный плюс разработчикам и большое преимущество игры. Довольно нечасто можно встретить и «шутер» с ориентацией почти исключительно на рукопашный бой, так что этот элемент также можно смело занести в актив **Rune**. А вот пренебрежение ролевыми элементами, на мой взгляд, неверно. Мир викингов великолепно подходит для RPG, просто даже жаль потерянного шанса. Впрочем в отдаленных планах у Humanhead есть и другие игры во вселенной **Rune**, так что будем надеяться. Также интерес вызывает и такая проблема: насколько силен будет сюжет, чтобы сравняться с Half-Life (а сравнивать будут, безусловно, именно с этим хитом)?

Но, в любом случае, на игру надо будет посмотреть. Средневековая Скандинавия — прекрасное место, интереснейший и богатейший мир, а тамошние мифы не менее захватывающи, чем греческие. Осталось дожить до демки, чтобы оценить радужные обещания разработчиков. **СИ**



Sanity

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-action
ИЗДАТЕЛЬ:	Monolith
РАЗРАБОТЧИК:	Monolith
ОНЛАЙН:	www.lith.com/sanity/
ВЫХОД:	Рождество 1999

Эволюция — причудливая штука. Глядя на некоторых типов, порой просто диву даешься — ну до чего же прав был старик Дарвин! В одном он только ошибался: когда говорил, что развитие — процесс постепенный, и миллионы лет потребуются человечеству для того чтобы сделать очередной шаг. Человечество — оно упрямое, и поступает, порой, прямо-таки назло всем правилам и теориям. И вот представьте себе, что лет эдак через тридцать самые обыкновенные люди, живущие в разных уголках нашей родной Земли, внезапно откроют в себе новые психические способности. Так вот запросто — без всяких ученых и секретных экспериментов, просто по велению матери-Природы. И самое смешное, что способности эти на деле оказались чистейшей воды магией, той самой, о которой передовое человечество в лице фантастов и фантазеров мечтало уже не одно тысячелетие. Необычных людей тут же окрестили псиониками, а их способности — «Талантами» (именно в кавычках, с большой буквы — и никак иначе), и стали с интересом ждать развития событий. Выяснилось, что «Таланты» бывают разными — от простого умения кидаться в недругов огненными шарами до способности призывать чудесных существ из неведомого «прекрасного далека», которые тут же поступали в услужение новоявленному магу. Ну а еще через пару лет оказалось, что неконтролируемое применение новых психокинетических способностей оказывает разрушительное влияние на мозг, то есть хороший псионик в итоге неминуемо сходит с ума. И тут-то уже забеспокоилось правительство. Ну вы же знаете... они все там такие нервные. Идея оказаться в обществе неуправляемых всемогущих психопатов показалась настолько страшной, что было немедленно создано специальное подразделение по контролю и надзору за псиониками, многие из которых к тому времени успели стать абсолютно преступными элементами. Ну а поскольку справиться с ними мог лишь человек, в полной мере владеющий «Талантами», подразделение это состояло... да-да, тоже из псиоников, но уже специально подготовленных для службы правительству.

С такой вот научно-фантастической завязки и начинается новый 3D-action «**Sanity**» от компании Monolith. В роли правительственного суперагента, а по совместительству еще и пирокинетика Натаниэля Каина, играющему предстоит прогуляться по миру недалекого будущего, сражаясь со внезапно спятившими «коллегами по ремеслу» и оберегая покой мирных граждан. Вообще-то парню из спецподразделения не повезло вдвойне — с одной стороны ему не слишком доверяют собственные работодатели, а с другой — люто ненавидят те самые псионики, за которыми ему поручено осуществлять надзор. Но Натаниэль должен справиться, и помогут ему в этом его уникальные способности.



Игровой интерфейс выдержан в стиле Diablo, то есть с помощью все той же милой сердцу мышки мы передвигаемся, собираем различные предметы, разговариваем и даже обижаем своих врагов. Впрочем есть и некоторые отличия. Помимо стандартной полоски здоровья на экране присутствует еще и... как бы это сказать... «индикатор психического равновесия» героя. Любое, даже самое простенькое, заклинание отнимает у нас кусочек здравого смысла и заставляет сделать еще один шаг на пути к безумию. Ну а если долго и неосмотрительно расходовать психокинетическую энергию, индикатор этот опустится до нуля, и Натаниэль сойдет с ума. В такие минуты он способен совершать дикие поступки, плохо поддается управлению и вообще становится весьма неприятным типом. Но и это еще не все. Если продолжать разбрасываться энергией дальше, то голова псионика попросту взорвется, оставляя нам кровавые брызги на ближайшей стене вкупе с невыполненной миссией. Зато если Натаниэлю удастся вовремя найти подходящее место для отдыха, его пошатнувшийся рассудок как-то постепенно восстановится сам собой, и ничего ужасного не случится. И что главное — никаких эликсиров для этого не нужно. «Эликсир, поправляющий съехавшую крышу», — звучит гордо, но как-то неубедительно...

Из вооружения у нас имеется всего один пистолет, да и тот годится разве что для запугивания мирных граждан. Противники наши — люди серьезные, и от подобных мелочей давно уже научились защищаться. А потому — да здравствует магия! Натаниэль — пирокинетик, и это означает, что его психике в полной мере подвластна стихия огня. Но если в начале игры мы сможем разве что огненными шарами швыряться, то потом придут умения и руки свои окружать огнем в рукопашной схватке, и стену пламени для защиты разжигать, и даже вызывать себе персонального демона — такие вот пошли правительственные агенты, Кашпировский отдыхает.



Ну а противники — каждый из них будет стараться навредить нам в меру своих возможностей и «гражданских» навыков и интересов. Седой профессор-египтолог запросто выдергивает из небытия толпы мумий и призывает на нашу ни в чем не повинную голову гнев Бога Солнца; шаман культа вуду специализируется на зомби и смертоносных проклятьях; компьютерный гений индустриального города предпочитает иметь дело с энергией в ее чистом виде... И всем этим «Талантам» нам предстоит противопоставить собственные навыки в обращении с огнем — похоже, в детстве Натаниэль не в меру увлекался спичками, иначе чем еще можно объяснить столь странное направление его магических способностей?

Любителям мультиплейера — пламенный привет от разработчиков и целых два режима многопользовательской игры. В первом случае компьютер определяет количество игроков в команде и их навыки, а затем изменяет параметры монстров на каждом уровне и создает ловушки и паззлы, которые могут быть пройдены лишь совместными усилиями нескольких членов отряда. Ну а в классическом deathmatch`е игроки либо набирают определенное число «Талантов» перед началом боя, либо же появляются на уровне «голыми» и должны будут порядком побродить в поисках полезных предметов и новых навыков. Ну а самое приятное состоит в том, что «Таланты» эти можно будет коллекционировать и обмениваться ими по Интернет, да еще и разработчики обещают выкладывать время от времени на сайт игры что-нибудь новенькое. Причем если вы хряпнули противника каким-нибудь lighting bolt`ом, а он о таком и слыхом не слыхивал — его проблемы, заклинание все равно подействует, и пусть потом уже мучается и разыскивает что-нибудь достойное в ответ.

Любопытно: для разработки **Sanity** ребята из Monolith использовали движок LithTech 3D Engine от своего прошлогоднего проекта Shogo: Mobile Armor Division и теперь с гордостью обещают «необыкновенно удобный интерфейс, принципиально новую систему магии» и вообще некий уникальный гибрид компьютерного action с видом от третьего лица и настольных игр, из которых в очередной раз была позаимствована система заклятий (случай, надо сказать, не редкий, вспомнить хотя бы Magic the Gathering). Надо признать, что скриншоты выглядят вполне многообещающе, да и сама идея устроить еще один Magic & Mayhem, но на этот раз уже в полностью трехмерном мире, кажется весьма заманчивой. Но как все это осуществится на практике и не превратится ли **Sanity** в итоге в классическую платформенную стрелялку, в которой смешные человечки перестреливаются внешне красивыми, но по сути совершенно одинаковыми заклинаниями — это мы узнаем никак не раньше Рождества 1999 года. **СИ**

GTA: London 1969

ПЛАТФОРМА:	PC, Playstation
ЖАНР:	криминальная автоаркада
ИЗДАТЕЛЬ:	Take 2
РАЗРАБОТЧИК:	Rockstar Games
ОНЛАЙН:	www.take2games.com
ВЫХОД:	май 1999

Петр ДАВЫДОВ
pdavydov@gameland.ru

Рано или поздно наступает момент истины, когда хочется высказать все. Так что хотите ли того или нет, но время пришло. Итак, если вам еще не довелось сыграть в Grand Theft Auto, лучшую мафиозную автоаркаду 1997 года, проданную тиражом более 1.6 млн. Экземпляров, — знайте, жизнь проходит стороной. Да-да, именно стороной, ибо то была, есть и остается далеко не просто автоаркада, но скорее полноценный боевик, ничем не уступающий по накалу страстей тем, что вы можете наблюдать по телевизору. Впрочем, давайте без паники. Ничто не мешает наверстать упущенное, ибо ни с графической, ни с какой-либо иной стороны игра не устарела. Поэтому даже тем, кто уже проходил **GTA**, настоятельно рекомендуем достать с полки заветную коробку, стереть с нее пыль и еще раз погрузиться в манящую атмосферу гангстерской жизни. А дальше тренироваться, тренироваться и еще раз тренироваться... Ведь уже в конце мая на прилавках магазинов появится долгожданная дополнительная кампания «**Grand Theft Auto: London 1969**».

Уже из названия ясно, что действие игры переносится в Лондон конца 60-х — время расцвета преступного андерграунда, время самых что ни на есть крутых парней и бескомпромиссных решений. Легендарные личности того времени, абсолютно достоверная атмосфера лондонской жизни, весь антураж туманного Альбиона... И это всего лишь add-on?

Да, на первый взгляд так оно и есть. Дополнительные миссии на старом движке. Однако очень скоро начинаешь понимать, что в действительности нам предлагают фактически новую игру. Начнем с того, что разработчиками был в точности воссоздан целый город. Поэтому если вы хотя бы немного представляете себе Лондон, то уже одного этого будет достаточно для полной ориентации во всех маршрутах. Иными словами, мы получаем не какой-то абстрактный город с известными всем достопримечательностями, а именно Лондон в том виде, который был присущ ему в конце 60-х. Уже красиво.



Дальше — больше. Сказать хотя бы, что в игре будет 30 абсолютно новых машин. Игравшие в **Grand Theft Auto** сразу поймут, что это полностью обновленный автопарк. Причем все автомобили, как вы уже догадались, полностью соответствуют своим прототипам того времени.

Но главный сюрприз — это количество новых миссий. Их тридцать две! Причем изюминка состоит в том, что это не просто 32 задания, а именно 32 комплексных миссии, входящих в четыре части игры, связанных единым сюжетом. То есть теперь играющему предстоит не просто выполнять задания зарвавшихся мафиози, но и продвигаться (а вернее, спускаться все глубже и глубже) по «служебной лестнице» преступного мира. И кто знает, быть может к концу вы достигните таких успехов, что будете отвечать только перед самими легендарными братьями Крисп!

Разумеется, разработчики не забыли и о секретных миссиях. Как вам нравится, к примеру, завладеть автомобилем самого Джеймса Бонда или устроить покушение на английскую королеву, напав на ее кортеж? А не хотите ли спасти мир от ядерного апокалипсиса или стать на время беспринципным папарацци? И подобных сюрпризов в игре — великое множество.



Отдельно хотелось бы сказать про абсолютно новый саундтрек, специально написанный для игры. Помните великолепные мотивы из **GTA**, завладевшие сердцами чуть ли ни всех поклонников? Так вот, по заверениям разработчиков, в «**London 1969**» музыка будет не хуже, а то и лучше оригинальной. Причем, помимо специально написанных мелодий, были использованы и некоторые музыкальные темы из популярных телепередач британского телевидения и известных всем фильмов. В том числе и из ранних картин про Джеймса Бонда. Общая же продолжительность саундтрека — целых 60 минут!

Разработчики «**GTA: London 1969**» — компания Rockstar Games, одно из подразделений Take 2 Interactive. Их офис расположен в самом центре Нью-Йорка. Почему же не Лондона? Неужели же британскую столицу воссоздают американцы? Как выяснилось, нет. Как рассказал Ден Хоусер (Dan Houser), главный продюсер нового проекта, он сам и большая часть команды родились и всю жизнь прожили в Лондоне, только недавно переехав в Нью-Йорк, где и создали свою команду. Что ж, подобный факт из биографии разработчиков только усиливает наши надежды на то, что игра получится действительно отличной. Ведь кто может лучше рассказать о жизни Лондона, чем его коренные жители?

А что же DMA, разработчики самого **Grand Theft Auto**? Во-первых, несмотря на всю занятость, они все же нашли время для того, чтобы проконсультировать ребят из Rockstar Games относительно игрового кода и особенностей оригинального движка. А заняты они, как вы понимаете, работой над GTA 2, который должен появиться уже в октябре этого года. Так что ждем, причем неспешно. Ведь скоротать время в ожидании нам поможет погружение в наполненную событиями лондонскую жизнь конца шестидесятых.

СИ

The Rift

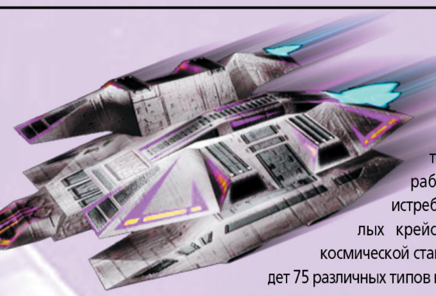
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	ThrushWave Technology
ОНЛАЙН:	www.thrushwave.com
ВЫХОД:	Осень 1999

Артем КОВАЛЕВ

К концу года в любимом многими жанре real-time strategy ожидается пополнение. Компания ThrushWave Technology из Сиетла, занимавшаяся доселе «творческими изысканиями» в трехмерной графике и программированием в среде C++, решила перекинуть усилия на создание игры своей мечты. Новый проект получил название **The Rift** и интересен тем, что, пожалуй, впервые переносит RTS из привычных планетарных разборок в «честный» открытый космос. Основной акцент был сделан на визуальное решение игры: трехмерная графика кораблей и «окружающей среды» (звезд, планет, астероидов, туманностей и прочих атрибутов космической реальности) выглядит действительно сильно. В основу принципов движений кораблей были положены реальные физические законы, то есть те, что действуют в нашей с вами галактике. А, стало быть, флотилии играющего будут подчиняться силам инерции, гравитации и, естественно, всем прочим. Плюс к этому, в то время, как все прочие RTS плавно перебираются в трехмерную графику, **The Rift**, сохраняя стандартный интерфейс с видом «от третьего лица», делает шаг вперед, в подлинно трехмерный мир, где игроку придется управлять армией в пространстве, определенном тремя осями координат.



К концу двадцать второго века человечество открыло путь к далеким звездам и затеяло крестовый поход на окружающий мир. Так началась колонизация близлежащих звездных систем (что ж, возможно кому-то из нас удастся дожить до этого времени и проверить точность предсказаний). Покорителям неведанных земель пообещали райские кущи на блюдечке с голубой каемочкой, и неудивительно, что доверчивых оказалось в избытке. Главный герой Джекоб Виссеро, авантюрист, спекулянт и не иначе как внебрачный сын турецко подданного, в поисках лучшей жизни и приключений зайцем пробрался на межпланетный корабль «Крестоносец», уходящий к Проксима Центавре. Каковы были истинные мотивы столь опрометчивого поступка, остается загадкой — быть может, причиной тому явился конфликт новоявленного Остапа с интеллигенцией будущего или безжалостные пограничники не оставили ни малейших шансов реализовать заветную мечту на Земле, однако... Как известно, хорошо там, где нас нет, в чем Джекоб и убедился... через 15 лет, по прибытии на космическую станцию Проксимы. Да, это определенно было не Рио-де-Жанейро: ни райских кущ, ни золотых тельцов, ни, тем более, сокровищ безвременно почившей тещи там не оказалось, зато приключений и врагов оказалось в изобилии. Мало того что конкистадоры будущего пришлись явно не по душе двум расам инопланетян, так еще и свои, родные земляне, судя по всему, оказались предателями. Единственной возможностью выяснить, была ли вся эта затея случайной ошибкой или злым умыслом, можно лишь вернувшись домой. Однако, в отличие от своего славного предшественника, Джекобу удалось избежать печальной необходимости переквалифицироваться в управдомы: в сложившейся ситуации колонисты выделили из своей среды вожака, возглавившего их в борьбе с окружающей действительностью. Не удивительно, что этим вожаком стал именно Джекоб. Колонистам предстоит вернуться домой и наподдать предателям, отправившим их на погибель. Но для начала придется разбить полчища инопланетян и загнать их туда, откуда они пришли — в черные дыры, ведущие к самым таинственным уголкам вселенной. Словом, back into the rift!



От лица Джекоба вам предстоит командовать космическим флотом, состоящим из кораблей охраны, истребителей, тяжелых крейсеров и даже космической станции (всего будет 75 различных типов кораблей, и вы сможете управлять вплоть до 200 боевыми единицами одновременно). Всю эту груду техники и ее экипажи играющему по пути домой предстоит провести через 30 миссий в трех главах этой захватывающей истории. Базой колонистов будет космическая станция, растущая с ходом игры и превращающаяся под конец в международный космопорт. Как и полагается, в стратегии будет присутствовать и экономический элемент, правда, сложно сказать, каким образом будет происходить строительство новой техники — видимо, в поисках сырья колонистам придется исследовать астероиды на предмет полезных ископаемых, а, может быть, в переработку пойдут обломки боевой техники, трофеи... От последователей великого комбинатора можно ожидать всего. Кстати, каждая из трех рас, представленных в игре, имеет не только свои уникальные корабли, но и способы разработки ресурсов. Так или иначе, разработчики обещают некоторые сюрпризы.

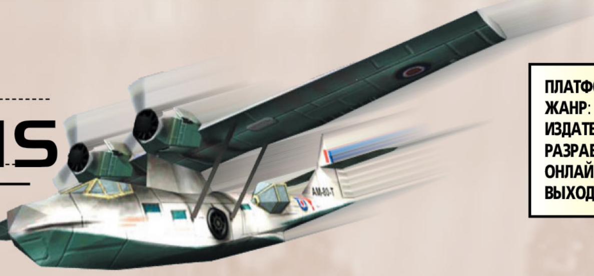
Достаточно оригинальный подход к стратегии наложил свой отпечаток и на интерфейс. Насколько справедливо громкое заявление разработчиков о том, что интерфейс их игры перевернет сложившиеся представления об интерфейсах вообще и об интерфейсах в RTS, в частности, остается загадкой. Пока что известно лишь то, что он будет интуитивно прост, что позволит командовать одновременно большим количеством юнитов в полностью трехмерном пространстве. Доступ к управлению осуществляется с помощью специальных папок в игровом меню. Причем играющий отдает приказы не отдельным юнитам, как обычно, а целым отрядам. Эти боевые подразделения ведомы в бой своими командирами, которые-то и служат связующим звеном между игроком и отдельными экипажами. Что ж, «поживем-увидим».

Занятной особенностью игры является и наличие ролевых элементов у ее персонажей. В отличие от других стратегий, где юниты вынуждены прожить жизнь подобно их предшественникам, а все их личные характеристики заключаются в количестве оставшейся после стычки с врагом жизни, в **The Rift** будут иметь место некоторые индивидуальные особенности героев, меняющиеся с течением игры. Видимо, это не ограничится одним лишь отношением персонажей к собственной жизни (кто-то самоотверженно бросается на врага, а кто-то предпочитает сражаться под прикрытием товарищей). Опыт, приобретаемый со временем, позволит экипажам придумывать и использовать новые тактические приемы, овладевать новыми боевыми построениями, более эффективно взаимодействовать с другими членами звена.

На данный момент игра находится в стадии активной разработки. На данный момент уже создана большая часть кораблей, игровых карт, набраны бета-тестеры... Выход демоверсии запланирован на грядущее лето, после чего разработчикам останется только найти издателя. Впрочем, проблем с этим быть не должно. Судя по всему вышесказанному, **The Rift** имеет все основания для того, чтобы сказать свое веское слово в жанре RTS. И не исключено, что игра станет одним из хитов сезона. По крайней мере, хочется надеяться, что столь оригинальная мысль в отношении взгляда на игровое пространство будет реализована на достойным образом.

СИ

Hidden & Dangerous



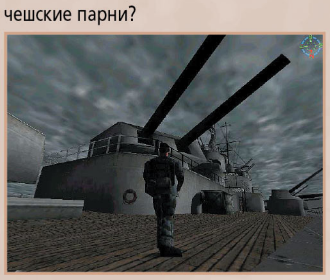
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D Action / Squad-Level Combat
ИЗДАТЕЛЬ:	Talonsoft
РАЗРАБОТЧИК:	Illusion Softworks
ОНЛАЙН:	www.illusionsoftworks.com
ВЫХОД:	май 1999

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

В принципе, уже достаточно уверенно можно констатировать, что компьютерные игры пополнились жанром особого рода игр — имитаторами отрядов коммандос. Началось все, как известно, со Spec Ops, и пошло-поехало. К тому же, тема спецназа вообще завладела умами разработчиков — иначе с чего бы появляться Commandos: Behind the Enemy Lines? Вот и Illusion Softworks, небольшая чешская команда, взялась за разработку аналогичного проекта — игру, посвященную операциям небольшого отряда спецназовцев в годы Второй Мировой. Короче, в очередной раз нам предстоит спасать «рядового Райана»...



Собственно, в декабре прошлого года СИ уже писала об этой довольно-таки многообещающей игре. За это время ее потенциал успели заметить уже многие, и тогда еще беспризорная игрушка обзавелась довольно солидным издателем — Talonsoft. Итак, что же готовят нам горячие, надо надеяться, чешские парни?





Действие, как уже было сказано, будет проходить с 1943 по 1945 годы, причем на этом временном промежутке разместятся аж шесть кампаний. Покидает игрока по Европе изрядно — Дунай, Италия, Норвегия, Германия и не совсем понятный Северный Океан, а закончится игра с разгромом последней группировки фашистов в Праге (ну, тут все логично — Illusion Softworks-то из Чехии). Причем это будет не просто составленный по порядку набор миссий, а сильная сюжетная линия, причем между отдельными заданиями планируется вставить массу видеороликов. Кстати, ролики планируется сделать на движке игры.

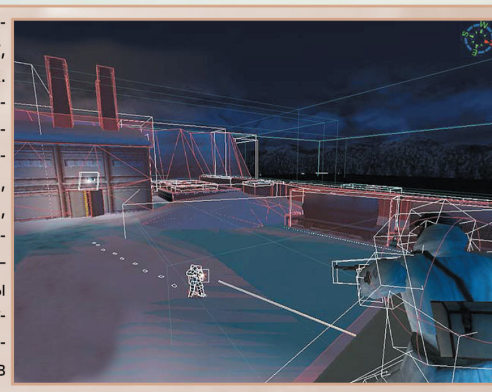
В первую очередь **H&D** останутся трехмерным шутером — такова уж судьба всех подобных гибридных игр. Не простым и тупым шутером — нет, ни в коем случае. Поскольку на стороне игрока воюет не герой-одиночка, а до четырех бойцов, между которыми можно переключаться, одним из основных условий победы становится правильная стратегия. Именно продуманный план действий, а не бездумная стрельба и рокет-джампы решают дело в подобного рода играх — впрочем, игравшие в Rainbow Six и прочие вещицы подобного плана уже в этом убедились. Правда, в **Hidden & Dangerous**, судя по всему, отдельного модуля планирования миссии не будет, что, конечно. не так уже и здорово.



Однако, тем не менее, реализм в **H&D** сыграет наиважнейшую роль. Разработчиков консультировали ветераны войны и преподаватели военных училищ, так что все должно быть нормально, реалистично и полностью в соответствии с исторической правдой. В частности, это относится к оружию — 9 типов союзнического вооружения, да полтора десятка немецких трофеев, включая панцерфаусты и станковые пулеметы MG32. То же можно сказать и о парке транспортных средств — во многих миссиях вам придется покататься на мотоциклах или полугусеничных броневиках и даже танках. Впрочем, «придется» — не совсем правильное слово, ведь, как известно, ехать в танке куда быстрее, веселее и безопаснее, нежели идти пешком, не так ли? В любом случае, мне кажется, что именно четкое следование истории сыграло роль в том, что именно Talonsoft, известная своими воргеймами, стала издателем **Hidden & Dangerous**.



Как уже говорилось, модуля планирования операции в игре нет. Зато есть возможность в любой момент игры переключиться в режим карты и запрограммировать каждого из своих бойцов на определенные действия. Скорее всего, это будет нечто вроде задания waypoint'ов в RTS, только в более продвинутом виде. Учтите также, что в это время действие приостанавливается, так что судорожно елозить мышкой, думая, что ж там происходит, пока вы командуете, не придется.



Уровень интерактивности, судя по всему, будет весьма высок. Помимо уже упомянутой возможности покататься на германской бронетехнике, бойцы смогут, скажем, использовать непереносимое оружие — станковые пулеметы или пушки. Разумеется, можно будет забрать и оружие с трупов врагов, а можно и украсть стволы на складе. Любопытно выглядит также возможность управлять прожектором, точно высвечивая команде цели — что ж, это довольно богатый набор, который, несомненно, породит много нестандартных и доселе невиданных типов миссий.



Движок для **H&D** разрабатывается свой, на лицензирование уже существующих Illusion Softworks не пошли. Причин на это две — во-первых, у них было достаточно ресурсов и опытных программистов для такой работы, а, во-вторых, им требовалось моделировать большие открытые пространства, а этому требованию engine Quake или Unreal подходят не вполне. Судя по скриншотам, у чехов получилось довольно-таки здорово, а местами так и просто потрясающе. Кстати, их творение, движок Insanity, поддерживает, как и следовало ожидать, 3dfx. Созерцать разнообразные природные красоты игроку, скорее всего, придется от третьего лица, хотя возможность стандартного «вида из глаз», очевидно, будет сохранена.

Довольно сильным должен быть и AI, хотя тут судить пока что сложно — все обещают примерно одно и тоже, а «гениальные» компьютерные полководцы на поверку оказываются примитивнейшими созданиями. Однако на сей раз для каждого из врагов заданы свои модели поведения, и при тревоге ветераны останутся спокойны и начнут поиски противника (то есть вашей команды), а новички могут попросту запаниковать.

Словом, проект на редкость любопытный. Остается надеяться, что переносов срока выхода не будет, а перед релизом мы получим свою законную играбельную демку.

СИ





Flash Point

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-action + RTS
ИЗДАТЕЛЬ:	Interactive Magic
РАЗРАБОТЧИК:	Bohemia Interactive
ОНЛАЙН:	www.flash-pnt.com
ВЫХОД:	лето 1999

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

ПИВО, ЧЕШКИ И ПРОГРАММИСТЫ

Что для вас Чехия? Наверняка пиво и концерты монстров рок-н-ролла в Праге. Однако уже скоро к списку наиболее известных «достопримечательностей» можно будет прибавить и команду местных программистов Bohemia Interactive, чью игру **Flash Point** планируют издать этим летом в Interactive Magic. Данный проект представляет собой гремучую смесь, настоящий «коктейль Молотова», из action и обильного тактического планирования, вкупе с управлением ресурсами. Звучит привлекательно, не так ли?

БУРЯ, СКОРО ГРЯНЕТ БУРЯ!

Хотя во Вселенной **Flash Point** она уже отгремела, ее эхо до сих пор пугает несчастных аборигенов. Дело в том, что Третья Мировая Война состоится. Идти она будет между Востоком и Западом. При более тщательном рассмотрении враждующие стороны делятся на НАТО-составляющие и, соответственно, все остальные. Поскольку концепция НАТО для России чужда, можно достаточно уверенно утверждать, какие же именно государства будут представлять Восток и кто этот блок возглавит. Все-таки боятся они нас, ой как боятся...



А начиналось все очень мило. Ядерного оружия у противоборствующих лагерей хватало, и они довольно успешно превращали планету в безжизненную пустыню. Однако достаточно скоро эта идиллия была разрушена: стала ощущаться серьезная нехватка средств массового уничтожения. Население Земли целиком вымирать категорически отказывалось, что очень здорово портило статистику армейскому командованию обеих воюющих сторон, которому становилось все сложнее и сложнее писать бравурные рапорты с фигурирующими в них сотнями тысяч жертв. Дело двигалось к локальным боевым действиям с участием танков, артиллерии и передвижных кухонь, в результате которых количество летальных исходов было гораздо более скромным. Но все это постепенно уже теряло свою значимость, так как первоначальные причины бойни были уже давно забыты, и все внимание сторон сосредоточилось на выживании. Причем на полном и безоговорочном выживании противника с этого света, чтобы тот не мешал наслаждаться оставшимися благами оставшейся цивилизации на последних нетронутых войной территориях — райских островках в теплых морях-океанах.

КАКОЙ СОЛДАТ НЕ МЕЧТАЕТ СТАТЬ ГЕНЕРАЛОМ?

Во **Flash Point** игроки будут начинать свой путь простыми солдатами, вооруженными штурмовыми винтовками и гранатой, вшитой в воротник (чтобы была возможность избежать плена). В первых миссиях в качестве простого пешего воина играющему предстоит выбивать пыль из планеты, бегая по полям и огородам, попутно постигая премудрости военного ремесла. Для того чтобы вы смогли понять, что же означает быть пехотинцем, придется выполнить далеко не одно задание. Среди операций, в которых бойцам надо будет принять боевое крещение, можно назвать охрану важных объектов, конвоирование других солдат на поле боя, сбор ценной информации для разведки и уничтожение в кровопролитных схватках неприятельских новобранцев. Постепенно о боевых подвигах игроков начнут складываться легенды и, возможно, частушки, они станут набираться опыта и трофеев, завоевывая уважение прапорщиков и генералов. Командование будет повышать их в званиях, что, помимо еще одной звездочки на погонах, влечет за собой и большую ответственность. В итоге в распоряжении бойцов кроме родной винтовки окажутся и гораздо более совершенные средства для уничтожения себе подобных. Среди разнообразной техники стоит упомянуть не только джипы, но и грузовики, доверху набитые ценными предметами. Однако не транспортом единым, как говорится, поэтому ответственные игроки смогут добиться получения под свою опеку и танков (например, M60A3), и бронетранспортеров еще советского производства (БМП-1), вертолетов (AH-1 Cobra) и даже истребителей, таких как A-10 Warthog. Общее же число различных спецсредств, которые будут доступны героям во **Flash Point**, составляет 25 наименований. Но было бы по меньшей мере странно, если бы игрокам доверяли лишь неодушевленную технику, поэтому будущим Александрам Македонским, Наполеонам и даже Чапаевым представится шанс помучить и вполне человекообразных бойцов.







К каждой атаке во **Flash Point** предстоит тщательно готовиться, учитывая опыт своих вояк, количество запасов топлива и боеприпасов. После долгих мучительных раздумий выполнение миссии все же начинается и игроки погружаются в пучину сражения. Отважные командиры подразделений смогут распоряжаться своими подчиненными в соответствии с канонами жанра стратегии в реальном времени, в то же время у них остается возможность в любой момент перенестись в первые ряды и собственноручно устроить геноцид вражеских солдат.

За действием, которое будет протекать в полностью 3D-окружении, можно наблюдать с трех позиций, для чего применяются вид от первого лица, вид от третьего лица и режим карты. Для адекватной реализации всех этих идей вашему компьютеру потребуется наличие 3D-акселератора, поддерживающего Direct 3D. И, чтобы у игроков даже не возникало мыслей об игрушечности происходящего, во **Flash Point** применяется очень точная физическая модель, а звуковые эффекты, сэмплированные во время настоящих боевых действий, окончательно должны развеять все сомнения и с головой погрузить всех и каждого в кровавый водоворот.

Interactive Magic обещает выпустить **Flash Point** уже в середине лета.

Жанр игры сейчас довольно популярен, и рынок вскоре обещает наполниться подобными произведениями (ближайшим родственником данного произведения является хотя бы тот же Wargasm). Получится ли **Flash Point** выделиться в этом ряду? Будем надеяться, что знаменитые «интерактивные волшебники» правильно выбрали команду разработчиков, которые докажут, что Чехия может гордиться не только своими пивоваренными заводиками. И, возможно, решение вопроса окончания очередной Мировой Войны надолго увлечет многих игроков. Ведь какой русский не мечтает объяснить натовским солдатам всю бесперспективность их земного существования? Так что очень хотелось бы, чтобы все получилось именно так, как и должно быть: красиво, захватывающе, интересно. А вот получится ли? Чудес ждать не будем, однако приличный потенциал у игры есть.

СИ



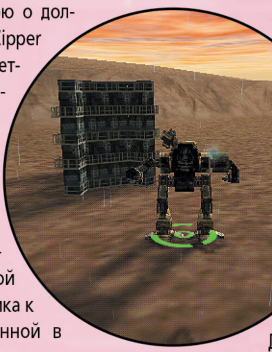
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	робoтосимулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Hasbro/ Microsoft
РАЗРАБОТЧИК:	Zipper int.
ОНЛАЙН:	www.mechwarrior3.com
ВЫХОД:	июнь '99

Mechwarrior III

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Окружающий мир — штука сама по себе сложная, вредная и обманчивая. Игровая индустрия, как часть этого неоднозначного окружающего мира, естественно, исключением не является. Припомните: много ли вы видели игр, в которых разработчики реализовали все свои обещания? Ну, может, одну-две, да и в тех девелоперы, наверное, обещали немного. В большей же части случаев, как минимум, ПЯТЬДЕСЯТ процентов обещаний разработчиков остаются только в их нездоровой фантазии. Или на бумаге пресс-релизов, которая, как известно, терпит даже больше, чем туалетная. Но свершилось чудо. Едва ли ни впервые в истории девелоперы выполнили ВСЕ, что обещали. Даже те вещи, которые казались абсолютно невероятными. Все-все-все, вплоть до последнего слова.

Естественно, я говорю о долгожданном проекте Zipper и Microprose, разумеется, под чутким руководством FASA. Речь о **Mechwarrior III**. Игра, которая несколько раз едва ни погибла для общества, будучи то отмененной, то переданной от одного разработчика к другому, то отложенной в очередной раз «еще на годик».



И вот свершилось чудо. У меня в руках компакт-диск с демо-версией. Кому из вас ни знакомо ощущение легкой дрожи, когда впервые берешь в руки новую долгожданную игрушку? И, прежде чем отдать ее на растерзание плотоядной подставке под кофе, долго думаешь: а вдруг НЕ ТО? Вдруг разработчики обманули, и все скрины в превьюшках — чистый fake, а игра — уродство? Вдруг это не демка, а очередной видеоролик? Вдруг это вообще тупая шутка соседа — обладателя CD-recorder'а, а единственная на компакте *.exe'шка намертво форматирует винт? Усилием остатков воли выбрасываю дурацкие мысли из головы и рывком запихиваю диск в CD-привод... О Боже, у меня счас будет разрыв всего сразу... Это она!!!





Инсталлирую демку (дистрибутив — всего 36 мегов. Разве можно в такой объем впихнуть что-то красивое?). Руки трясутся. Наконец, синий индикатор прогресса приползает к значению «100%», и я перезагружаюсь. Дрожь в руках растет до определенной точки, потом пропадает. Все, беру себя в руки. Винды тем временем возвращаются в исходное состояние, я залезаю в программную группу «**Mechwarrior III** demo» и... мышь нещадно втыкается в единственный *.exe'шник.

Дальше начинается нечто. Мультфильма нет, есть пара картинок, потом вылезает главное меню. Изо всех опций работают только настройки и режим instant action, в который я немедленно и залезаю. Из восемнадцати играбельных мехов, обещанных в полной версии, доступно всего три: TimberWolf, Bushwacker и Orion, плюс мобильная рем. база. Про нее слышал много, сразу прихватываю с собой. Теперь мех. Выбираю TimberWolf, нажимаю «старт»... Через пару секунд загрузки всплывает карта местности с тремя иконками: «exit», «mechlab» и «launch». Решаю изучить Mechlab. Заползаю, разглядываю. Ух ты, как теперь мехам можно менять скины! Это сильно, авось в полной версии их еще и рисовать можно будет? Так, кастомизация... Через тридцать секунд ковыряний убеждаюсь, что больше всего mechlab похожа на аналогичную из 31th century combat. Роюсь в списках вооружения и оборудования, не нахожу PPC, ружья Гаусса, Эррову Фоа, еще много чего. Да, дема есть дема. Тестирую кастоминг двигателей. Ура! Тут их на каждую категорию (43-75, 54-86 км/ч, etc) по 5-6 конфигураций, с разницей в массе по полтонны! Теперь под каждый мех подобрать движок можно просто идеально.



Довожу до ума свой MadCat и тыкаю в Launch. Поехали...

Опаньки! Вот он я, в кабине меха. Оформление кокпита явно во всех отношениях выигрывает у своего предшественника Mechwarrior II от Activision, хотя общие концепции не изменились. То же расположение на HUD'е тех же самых приборов. Замечаю буквально пару новых индикаторов — потом разберусь. Попутно оглядываю мир за пределами кабины. На небе рассвет, льет дикий ливень. Сейчас изучим местность. Между прочим, по заверениям разработчиков, раскладка клавиатуры в Mechwarrior III практически соответствует оной из Mechwarrior II. Врубаю газ на всю...

О Боги! Первое, чем бьет по мозгам любого игрока **Mechwarrior III** — это скорость движения меха. При каждом шаге машину трясет диким образом — воистину иллюзия движения в шагающем механизме. Припоминаю, что скорость TimberWolf в базовой конфигурации явно невыскоа: что-то под 80 км/ч при хорошем раскладе, но, ё-моё, какой низкой эта скорость кажется в Mechwarrior II и какой высокой она является здесь. Поразмыслив, понимаю, что чувство скорости у Zipper явно развито лучше, чем у Activision.

Кручу головой: пытаюсь привыкнуть к постоянной тряске. Упс... Мышь не инверснута! Вот это вот плохо, надо будет исправить в настройках. А это что? Правая кнопка, которая всю жизнь меняла оружие в Mechwarrior II, теперь приближает небольшой участок экрана — получается эдакий мини-визир. Вроде довольно удобно... Неожиданно звучит приглушенная пушечная очередь, машину встряхивает. Orion! Навожу на противника целеуказатель, делаю пару залпов лазерами. Видеоэффекты невероятные (кроме шуток, лазеры на моих глазах режут броню противника, она искрится под ними! Они не летят, как абстрактный кусок световой волны — теперь это действительно свет из определенного источника). Я делаю еще залп, еще... Orion оказывается довольно проворным, метко лупит в меня ракетами, уходит от моих залпов, я собираюсь выстрелить альфа-страйком (всем сразу), и тут что-то рвется под ногами... Ракеты! О Боже, они оставляют в земле ВОРОНКИ! Невероятно. Пока я все это наблюдаю, мой MadCat припадает на правую ногу, она подворачивается... Я падаю! На правый бок! Камера переключается на внешнюю. Смотрю на происходящее одновременно с восторгом и бешенством: чтоб какой-то позорный AI, да меня, как дитя... Тыкаю во все кнопки, наконец, попадаю во что-то, мой мех приподнимается на одну ногу, потом, пошатываясь, встает... Одна рука оторвана, валяется рядом, из культи видны куски миомеров и проводка, которая искрит. Оружия на борту стало явно меньше. Принимаюсь бежать, попутно отстреливаясь от Ориона. У него перебита одна нога, он отстает. Тут замечаю, что прямо на меня бежит на бешеной скорости еще какой-то мех — на этот раз легкий. Навожу все, что есть, бью залпом... Йоу! Попал! Мех противника на полном ходу подлетает вверх, падает и взрывается. Больно? То-то же.





Впереди вижу какой-то город у речки, рядом причал и пара корабликов. Луплю по одному, он ЗАГОРАЕТСЯ И НАЧИНАЕТ ТОНУТЬ. Вот это да! Бью по домам, они умирают просто потрясающе. Так, теперь деревья... Ого! Они сгорают и разлетаются на щепки, либо медленно падают. Наблюдаю своих рук дело: все вокруг горит и дымит. Ну я девастатор прямо. Но хорошо-то как!..





Постреливаю и вдруг вспоминаю о делах более важных и мирных. Я же весь изувечен! Руки нет, броня сорвана... Встаю и вызываю ремонтную базу. Через пару минут подъезжают три прокопченных вездехода с подобием понтонного моста на каждом. И все? Врубаю клавишу «ремонт», и тут начинается почти театральное действо. Внешняя камера показывает, как над спиной каждого из грузовиков поднимается тот самый «понтонный мост», а потом они закрывают меня ими с трех сторон — получается что-то вроде легкого ангара. Слышна (и видна) сварка. Проходит еще пять секунд, и грузовики отъезжают. Я в порядке. Руку правда не вернули, ну да и фиг с ней. Теперь добить тот Orion...

Упс! Он меня уже нашел. Влупил в спину, видать, из всего, что было. Снова падаю. Что чинился, что нет... Внешняя камера. Вижу, как работают пульс-лазеры Orion'а, снова поражаюсь. Они не лупят абстрактными импульсами как в Mechwarrior II, они просто работают вдвое дольше обычных, режут меня, как резаком... Красиво неимоверно.

Mission failed. Утираю пот со лба, ловлю себя на мысли, что уже никогда, наверное, за Activision'овский мех не сяду. Zipper — это что-то! Король умер, да здравствует король!

Лучше демы третьего меха может быть только полная версия третьего меха. Это точно. А выходит она в начале июня. Так что осталось совсем чуть-чуть. Кто не видел дему — срочно изучить! А я пойду лягу до июня в анабиоз. Уж очень не люблю ждать.

Sinistar Unleashed

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	arcade
ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РАЗРАБОТЧИК:	GameFX
ОНЛАЙН:	www.gamefx.com
ВЫХОД:	июнь 1999 года

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

«Правда, хорошо? Талантливо? И только на рассвете, когда дописаны были последние строки, я вспомнил, что этот стих уже написал А. Пушкин. Такой удар со стороны классика!»

Илья Ильф и Евгений Петров, «Золотой теленок»

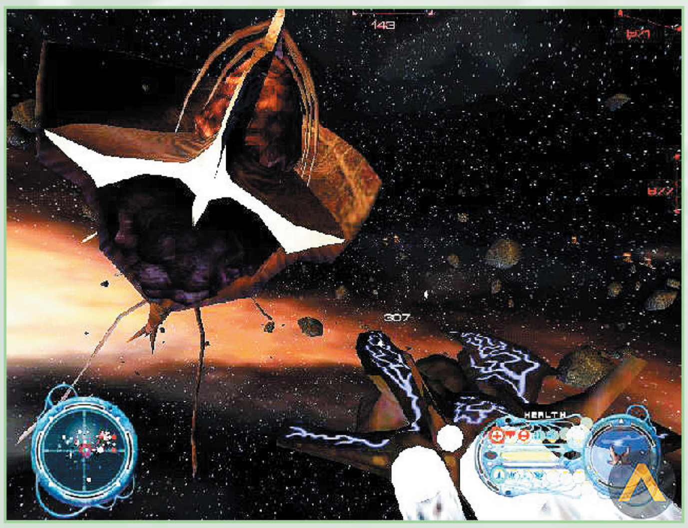
Когда в жанре наблюдается определенный застой, взоры разработчиков всего мира обращаются к хитам прошлых лет. Все вспоминают, как здорово в это было играть, смотреть, читать и слушать, и со вздохом облегчения — нашлась-таки идея! — берутся за повторение пройденного. В кино появляются ремейки знаменитых фильмов, в музыке — ретро-стили и направления, а для компьютерных игр создаются секвилы. 1998 год в этом отношении оказался весьма урожайным: Activision порадовала мир возрождением древних Asteroids, Psygnosis выпустила Sentinel Returns, Hasbro явила свету Frogger... И вот традиция продолжается — в 99-м нас ждет **Sinistar Unleashed**.

Своих первых поклонников **Sinistar** — тогда еще двухмерный, но от этого ничуть не менее привлекательный — завоевал в далеком 1983, когда Midway Games Inc. решительно попыталась произвести революцию в жанре аркадных игр, добавив в свой новый проект стереозвук и оцифрованные голоса. Возгласы типа «Берегитесь, я еще жив!» окончательно покорили сердца игроков того времени, и **Sinistar** приобрел поистине бешеную популярность. И вот полтора десятилетия спустя о его существовании вспомнил кто-то из команды GameFX — нового подразделения американской конторы THQ. По протоколу этим ребятам предстояло заниматься исключительно «технологически продвинутыми играми класса high-end», и так уж вышло, что на роль первой «технологической» и «продвинутой» был предложен аркадный хит восьмидесятых. Возрождать древний проект решили с поистине голливудским размахом. Тут будет все — леденящие кровь аудиовизуальные эффекты, «революционный прорыв» в области 3D-графики, поддержка новых возможностей Pentium III, наконец. Приятно, должно быть, гнаться за вражеским кораблем сквозь плотный пояс астероидов, обрушивая на его корпус ливень лучистой энергии из всех бортовых орудий, и восторгаться изысканной красотой разрывов ионных зарядов в самом сердце огненного вихря... Эх, да что там говорить, вы лучше на скриншоты взгляните. Красота спасает мир! Ну и потом, если Pentium III все же выпускают, значит это кому-нибудь нужно...











Ну а за что, собственно, сражаемся? Тут все просто и, я бы даже сказал, банально: есть наша злосчастная галактика и есть коварные инопланетяне, которым ни с того ни с сего приспичило вдруг ее завоевать — как будто других миров для этого мало! Но нападать на земной космофлот в лоб — дураков нет, поэтому для своих захватнических планов пришельцы разработали совершенное биометаллическое оружие — **Sinistar**. Оно постепенно развивается, растет и копит энергию, и когда этот процесс завершится, вражеские войска нескончаемым потоком хлынут в наш мир, поработят его, а потом поубивают все живое — это они сами так сказали. И, разумеется, единственным человеком, способным предотвратить вселенскую катастрофу, оказываемся мы с вами.

В 83-м году было принято, чтобы у аркадных игр сюжет был абсолютно линейным, так что и **Sinistar Unleashed** не отступает от этой традиции. Всего присутствует двадцать четыре миссии, которые мы будем проходить одну за другой, плюс пять бонус-уровней. В нашем распоряжении оказывается величайшее достижение человеческой мысли — живой, можно даже сказать, разумный корабль, вернее, одна из шести моделей на выбор. Различаться они будут цветом, размером и, соответственно, арсеналом. Воинственные инопланетные твари уже успели обжиться во множестве миров, построили там межгалактические порталы и теперь копят энергию, необходимую для переброса **Sinistar** из мира в мир. Энергия эта принимает вид неких кристаллов под названием Sinisite. Так вот, живет такая колония, работает помаленьку, и тут вламываемся мы с бластером наперевес и начинаем творить «правосудие по-техасски». На первой стадии каждого уровня нам необходимо просто собирать разбросанные кристаллы Sinisite и сражаться с многочисленными инопланетными тварями. Для этого дела нам в помощь выделяется аж девять видов оружия и восемь power-ups. Как только с мелочью пузатой будет покончено, объявляется гвоздь программы — персональный босс этого уровня, частица всемогущего **Sinistar**. На сегодняшний день готово уже семнадцать таких тварей, и разработчики клянутся, что различаются все они самым коренным образом — то есть не только внешностью и цветом выстрелов, но и повадками, тактикой боя, словом, всем чем полагается в хорошей аркаде. И лишь победив все части этого разумного, но, к сожалению, злого и коварного существа, мы сможем с уверенностью сказать, что спасли галактику от гибели.

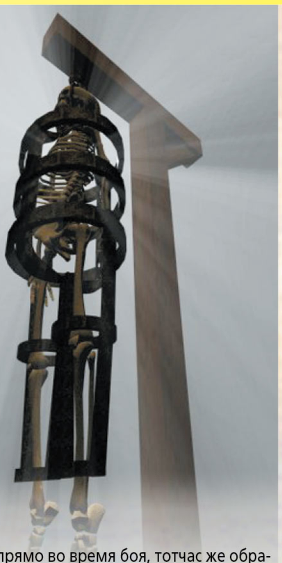


До сих пор большинство попыток возродить компьютерные хиты минувших лет оказывались вполне безуспешными и достойными сожаления. Оно и неудивительно: изменение и усложнение игрового процесса (дабы по праву называть игру «новой» и «своей»), масса графических наворотов (иначе «народ не поймет») — все это стабильно убивало фанатский дух середины восьмидесятых. Исключений было немного, и они, как водится, лишь подтверждали правило. Попадет ли **Sinistar Unleashed** в их число? Скорее нет, чем да. К графике нет и не может быть никаких претензий, но от игрового процесса сохранился лишь сюжет, вернее, его отсутствие — по сути дела мы ждем абсолютно новую игру под старым известным названием. Как минимум, она будет достаточно красива, чтобы с гордостью показывать ее своим знакомым, демонстрируя возможности нового компьютера. Что до играбельности... что ж, это почти дебютный проект команды GameFX в роли разработчиков. Будем надеяться, они постараются на славу.

Cutthroats: Terror on the High Seas

Петр ДАВЫДОВ
pdavydov@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos
РАЗРАБОТЧИК:	Hothouse Creations
ОНЛАЙН:	www.hothouse.org
ВЫХОД:	лето 1999



Pirates! — первый великий шедевр Сида Мейера. Вне всяких сомнений, это также лучшая игра 1987 года и одна из лучших игр в истории индустрии. И сделали ее, вы только вдумайтесь в это, всего девять человек! Именно с Pirates началась звездная карьера Сида. Потом будут и Civilization, и Railroad Tycoon, и Covert Action... Но уже тогда стало ясно — на небосклоне игровой империи загорелась новая звезда.

Пятью годами позже свет увидели Pirates! Gold. Главное отличие было, естественно, в обновленной графической оболочке. Никаких прочих принципиальных изменений внесено так и не было, хотя некоторые нововведения явно пошли бы игре на пользу. Впрочем, судить об этом сейчас уже слишком поздно. Ведь с момента выхода «золотой» версии прошло уже 7 лет.

С того времени было предпринято несколько попыток возродить Pirates к жизни, но все они оказались более чем неудачными



(вспомнить хотя бы Bucaneer). Однако новый проект, над которым работают сейчас в Hothouse Crearions, обещает стать более успешным, нежели его предшественники. И, главное, что вселяет такую надежду — желание разработчиков сделать именно улучшенный ремейк Pirates, а вовсе не игру по мотивам. И уж в чем, а в их способности навести на старую игру необходимый лоск сомневаться не приходится. Дело в том, что не столь давно в Hothouse пришли некоторые из тех людей, которые непосредственно отвечали в Microprose за появление Pirates! Gold. А, стало быть, великолепно знакомые и с исходной версией легендарной игры.



Как уже было сказано, идейная направленность для разработки новой игры была выбрана более чем правильно. Минимальные качественные изменения при максимальных количественных. К качественным, вне всяких сомнений, стоит отнести графику. Сейчас сложно сказать, как все это будет смотреться на деле, но те скриншоты, которые уже выложены для всеобщего обозрения, внушают неподдельное воодушевление. Во всем остальном **Cutthroats** напоминает прекрасно знакомых нам Pirates! Свою карьеру грозы морей вы, как и раньше, начинаете в роли капитана небольшого суденышка. Занимаясь торговлей и грабежом, играющий постепенно сколачивает свой собственный флот и постепенно приобретает репутацию серьезного морского волка. Разумеется, не обошлось и без заданий от губернаторов городов, похищений известных людей, горячащих кровь сражений... Словом, всего того, за что мы так полюбили в далеком 87-м соленый морской ветер и поднятые белые паруса.



Впрочем, самое время посмотреть на те количественные изменения, которые вкупе с обновленной графикой сулят нам вновь погрузиться в незабываемую эпоху бесстрашных карибских разбойников 17 века. Прежде всего, поражает площадь игрового мира. Это шесть миллионов квадратных миль воды и суши, причем карта была в точности перенесена с реально существовавших в то время. Более того, разработчики не только воссоздали исторически точную картину Карибского бассейна, но и проштудировали учебники по истории, в результате чего все события в игровом мире развиваются не абы как, а в строго определенной последовательности. Какие-то города будут расширяться и богатеть, какие-то подвергнутся разорению и уничтожению, государства будут объявлять друг другу войны, вступать в альянсы и заключать перемирия... И все это в строгом соответствии с исторической действительностью. Что, разумеется, вовсе не ограничивает интерактивность игрового мира, в котором постоянно будет происходить огромное количество событий, заранее разработчикам неизвестное.



Что касается городов, расположившихся вдоль побережья, то в Pirates!, как вы помните, их было ровно 51. Надо полагать, это количество сохранится и в **Cutthroats**. Однако теперь город — это не просто несколько домиков, символически отмеченных на карте. В каждом городе отныне есть свои дома и здания, причем их общее количество достигает тридцати различных видов, не считая многочисленных модификаций. Только представьте себе, реальные здания, расположенные за городскими стенами именно так, как и в 17 веке! Дальше — больше. Количество губернаторов достигнет ста человек, причем каждый будет со своей ярко выраженной индивидуальностью. Что, разумеется, подразумевает огромное количество квестов и возможность записаться на службу к одному из государств, получая за свои услуги вознаграждения и титулы.

Количество же кораблей, плавающих по Карибам, и вовсе потрясает воображение окончательно. Тысяча (да-да, вы не ослышались, именно тысяча) судов, торговых и военных, под флагами разных стран будут бороздить просторы морей. Причем цены в различных городах на основные товары, которых будет аж 13 видов, напрямую зависят от торговых операций NPC. То есть готовой схемы «покупай здесь — продавай там» отныне попросту не будет, что значительно увеличивает игровой интерес.

Что касается флота, то теперь в распоряжении играющего — шесть различных типов кораблей, которые вы можете снаряжать по собственному усмотрению. Причем все это реально пригодится, когда дело дойдет до выяснения отношений в открытом море. И здесь разработчики также не забыли преподнести нам очередной сюрприз. В отличие от Pirates!, в **Cutthroats** вы управляете не одним кораблем, а сразу всей флотилией, причем в бою могут принимать участие до двенадцати кораблей с каждой стороны. И, что приятно, эти сражения будут настолько же просты и интуитивно понятны, как и в игре Сида, отнюдь не залезая на территорию зубодробительных симуляторов морского боя, вроде Age of Sail или Man of War. Хотя, при всем при том, в игре учитывается и направление ветра (а также его сила), и дальность выстрела пушек, рассчитывается скорость кораблей, да и эффективность ведения боя зависит не только от стратегических талантов играющего, но и от возможностей команды и офицеров, набирающихся со временем бесценного опыта. Разумеется, теперь в бою можно и выбирать тип ядер в зависимости от поставленной задачи (скажем, существуют специальные ядра для того, чтобы повреждать только паруса неприятельского корабля), и спускать на воду шлюпки, чтобы спасти команду тонущего корабля, и даже захватывать вражеские корабли прямо во время боя, тотчас же обращая их против неприятеля. Однако особенно приятно, что теперь вовсе не обязательно щадить корабль, чтобы завладеть его грузом. Потопив неприятельское судно, вы, тем не менее, сможете подобрать ценности, которые останутся на плаву.

Единственный спорный момент — так это отказ разработчиков от поединка капитанов, благодаря которому в Pirates! и выяснялся сильнейший. Однако, с другой стороны, отныне потери при абордаже рассчитываются значительно более реалистично, поскольку учитывается не только соотношение противоборствующих сил, но и их



экипировка, а также моральный дух моряков.

Да, и последнее. Что меня всегда поражало в Pirates!, так это каким образом правительство тех или иных стран узнает о том, что я потопил какие-то из их кораблей, когда сражение разворачивается в открытом море и знать о нем не может никто, кроме оставшихся в живых?! Теперь эта нелепая ситуация разрешена. Если вы напали на какой-либо корабль и одержали победу, то вашей репутации это никак не навредит, ибо никто и никогда не узнает, корабль чьей страны вы потопили. Так что теперь не стоит допускать, чтобы атакуемый корабль сбежал. Кстати, в зависимости от вашей репутации и силы, различные корабли могут как устремляться прочь, лишь завидев ваши паруса, так и сразу же бросаться в бой.

Не менее интересно реализованы и сухопутные баталии. Теперь уже недостаточно просто пробиться в город, отныне необходимо также с боем пробиваться к каждому из зданий и грабить выбранные сооружения. А потом, что также немаловажно, с боем отходить обратно к кораблю. Лепота!.. Кстати, в руках ваших головорезов может быть какое-то из шести разновидностей оружия. И пушки будут прикрывать их своим огнем.

Словом, игра выглядит более чем многообещающе. Тем не менее, создать шедевр, приблизившийся хотя бы к одной из игр Мейера, на сегодняшний день не удалось пока что никому. Railroad Tycoon 2 и Aplha Centauri — яркие тому примеры. Что же касается непосредственно Hothouse, то Gangsters, их предыдущая игра, выглядела не менее многообещающе, пока ни появилась на прилавках магазинов. Впрочем, все это лишь ненужные опасения, вызванные всеми нашими несбывшимися надеждами. Не стоит больше о них. Жизнь без веры в чудо скучна. Так что будем надеяться, что **Cutthroats** окажется именно таким великолепным сиквелом к великолепной игре, как это видится сейчас. А пока до релиза осталось еще несколько месяцев, хотелось бы



настоятельно посоветовать всем перечитать бессмертную «Одиссею капитана Блада» Габриела Сабатини. И тогда, готов поспорить, вы будете настолько воодушевлены пиратской романтикой, что все недостатки игры не будут иметь уже никакого значения перед желанием полностью раствориться в далеком времени, когда отважные мореплаватели бороздили необъятные морские просторы.

СИ



Legend of the Blade Master

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action-adventure RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Ripcord Games
РАЗРАБОТЧИК:	Ronin Entertainment
ОНЛАЙН:	www.roningames.com
ВЫХОД:	лето-осень 1999

Артем КОВАЛЕВ

Взращенные в недрах Lucas Arts Харрсисон Фонг (Harrison Fong), Калани Стрейчер (Kalani Streicher) и Эдвард Килхам (Edward Kilham) несколько лет назад покинули «родную обитель» с целью открыть собственное дело. Эта троица известна своим участием в таких проектах, как Mechwarrior 2, X-Wing, Tie Fighter и т.д. Свою компанию они окрестили именем «Ronin Entertainment», ибо отождествляют себя с ронинами, японскими самураями без сюзерена, «сражающимися за добро и справедливость во всем мире». Видимо, длительная работа в Lucas Arts оставили неизгладимое впечатление в сознании участников Ronin.

Восток вообще и Япония в частности все больше и больше завоевывает умы и сердца европейцев. На сей раз это нашло отражение не только в названии компании, но и стиле создаваемой игры, которая несет отпечаток воздействия «массовой культуры», устремившейся с востока на благодатные европейские и американские земли. Харрсисон Фонг, (исполняющий обязанности Art'n'conseptual director), имевший опыт работы в киноиндустрии и производстве комиксов, привнес в игру собственные ощущения, сформировавшиеся под воздействием «Лапуты», фильмов с Джет Ли и компьютерного «Street Fighter». Получившаяся игра сочетает в себе традиционную для аниме графику и фентезийный мир, а ролевые элементы и захватывающий сюжет, по замыслу разработчиков, должны создать иллюзию присутствия игрока в ином мире.

С падением правления лорда Аарона закончилась длившаяся 100 лет светлая полоса в истории сказочного королевства. Драконы, охранявшие волшебные земли от всех напастей, долго терпели выходки своих подопечных, но, вконец допеченные человеческой жадностью и предательством, собрали барахлишко и, вильнув хвостами, подались на поиски лучшей жизни и более благодарных вассалов. Человечество же, предоставленное само себе, не придумало ничего лучше, как сразу же попасть под дурное влияние пяти странных личностей, почему-то прозванных Хранителями. Эта банда под названием Вамарианского культа Тьмы принялась периодически переворачивать королевство с ног на голову в поисках чего-то, известного им одним, сея войны и ужас. Скорее всего, они искали то же самое, что и сотни благородных рыцарей на протяжении всей истории королевства, а именно Мечи Хаоса, которые, согласно древним пророчествам, гарантируют своему владельцу власть над королевством...



Отец парня по имени Эрик Вальдемар тоже погиб в поисках заветных мечей. На смертном одре мать предала Эрику завещание и дневники отца, попросив свершить начатое и спасти родную страну. Как вы уже можете догадаться, Эрик Вальдемар и является главным героем игры. Для того чтобы отомстить за отца и исполнить его посмертную волю, Эрику необходимо собрать волшебные мечи и стать великим воином, овладев искусством фехтования и магии. Но до этого еще далеко: игра начинается с того, что главный герой каким-то образом заблудился в лесу, и от неминуемой смерти его спасает лишь случайно найденный древний меч.

Как и полагается в RPG, драться Эрик будет не один: партия может состоять из трех персонажей, включая самого Эрика, а всего на протяжении игры будет семь различных героев с уникальными магическими и боевыми навыками, которые смогут присоединиться к партии. Эрику и его друзьям предстоит совершенствовать свои знания, прорываясь с мечом в руке и книгой заклинаний подмышкой сквозь плотный строй злобных бестий, пришедших из бескрайней страны человеческой мифологии — мумий, демонов, сатиров, гарпий и прочих тварей, составляющих армию Хранителей во главе с Белым Когтем Дракона. И все для того, чтобы в конце концов вернуть мир в родную страну.



Разработчики называют свое детище приключенческой RPG с элементами стратегии. Пред нами предстанет полностью трехмерный мир с видом от третьего лица, в котором для прорисовки каждого персонажа используется от 300 до 500 полигонов. **Legend of the Blade Master** будет активно использовать Direct 3D и поддерживать все многообразие 3D акселераторов. Камера, реализующая вид от третьего лица, будет «вертеться» вокруг выбранного (из партии) персонажа. Стратегический элемент, проявляющийся в том, что каждый из героев обладает свойственными только ему навыками ведения боя, не создает сложностей благодаря тому, что игра использует интуитивно понятный интерфейс (доставшийся ей в наследство вместе с движком от «Armor command»). Безусловно, разработчики порадуют нас и многопользовательским режимом, поддерживающим до трех игроков одновременно как по локальной сети, так и через Интернет.

Заявленные системные требования таковы: P133, 16mb RAM и, естественно, Windows 95 с DirectX. Согласитесь, на сегодняшний день это более чем невысокие требования. Конечно, для



того чтобы игра смогла раскрыть все свои возможности, потребуется поддержка MMX технологии и 3D акселератор. Имеется в виду динамическое освещение, которое, как сейчас становится модным, уже будет не просто оригинальным спецэффектом, а частью игрового процесса; спецэффекты в виде тумана, дыма и облаков; мультитекстурные спецэффекты, заключающиеся, например, в отражении окружающей действительности на металлических предметах амуниции или воде... Безусловно, это и трехмерный звук, плавная анимация, подробная детализация ландшафта, вплоть до горизонта, и, конечно же, интерактивность различных поверхностей. К тому же синхронизация мимики и речи героев и т.д.

На данный момент основная часть работы завершена, и разработчики занимаются отладкой аудио-визуальной части игры и созданием уровней, обещая выпустить **Legend of the Blade Master** к августу этого года. К сожалению, они умалчивают подробности о ролевых функциях игры, так что будем надеяться, что «ролевость» не ограничится лишь фентезийным сюжетом и возможностью ощущать плечо верного партегеноссе в схватке с врагом.

СИ

Rites of War – Warhammer 40K

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	turn-based strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	SSI
РАЗРАБОТЧИК:	Dreamforge
ОНЛАЙН:	www.ritesofwar.com
ВЫХОД:	июнь 1999

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

Вселенная Warhammer 40K, уже довольно давно созданная Games Workshop, является одной из наиболее мощных основ в мире настольных игр. К каждой реализации своей «священной коровы» на PC они относятся с трепетом, но иногда игры все равно не оправдывают ожиданий. Хочется надеяться, что у новой игры **Rites of War** все сложится не так плохо.

Посудите сами, ведь она вся состоит из сплошных достоинств. Издатель — SSI, поднаторевший на впусках стратегических игр. Разработчик — Dreamforge, хотя еще ни разу и не пробовавший свои силы в походовых стратегиях, пользуется заслуженной репутацией отличной команды. И, разумеется, выигрышный ход — уже готовая популярная игровая вселенная с отлично сбалансированными правилами.

Причем этими фактами все не ограничивается. Как ни странно (а для стратегий это, в принципе, странно), но очень большую роль в будущем успехе играет движок. Дело в том, что это проверенный временем, несомненно успешный Living Battlefield, верой и правдой послуживший SSI в Panzer General II и People's General. Именно «генеральский» engine, самый простой и играбельный среди всех варгеймов, на сей раз будет топтан коваными сапогами героев **Warhammer 40K**. Кстати, до сих пор ходят слухи, что игру переименуют в Warhammer General.

Правда, его для этих целей кардинальным образом подправят. Юниты станут заметно больше по размеру и, наконец, обретут истинную трехмерность. Да и вообще, с визуальной точки зрения, предполагаются большие перемены, различные спецэффекты и прочие украшательства, то есть визуально **Rites of War** будет смотреться намного выигрышнее своих предшественников. Единственное, что несколько разочаровывает, так это карты. Да, их по-прежнему рисуют вручную, но от смещения масштаба в сторону тактики они стали выглядеть уж больно неестественно. Прямо как игрушечные какие-то, хотя, с другой стороны, настольный **WH** и есть в большой мере (простите за каламбур) «игрушечная» игра — солдатики, машинки и прочие милые несерьезности.



Основной частью во всех «генералах» была, несомненно, кампания. К сожалению, на сей раз она только одна, и играть придется за эльдаров — в некотором роде космических эльфов, вымирающую, но все еще могущественную расу. Некогда в прошлом они с помощью биоинженерии вырастили планету Давиниус, но затем потеряли ее из виду. Сейчас, когда вся раса переселилась с планет на огромные космические корабли, планета снова обнаружена, но сил для ее захвата явно не хватает. Было принято решение высадить небольшие отряды разведчиков, быстро забрать все ценное и убежать. Однако Имперские войска напали на незваных гостей.

С моей точки зрения, завязка отдает некоторым бредом (и да не обидятся на меня за это суждение поклонники Вархаммера), но это ведь только завязка! Дальше планируется стройный сюжет, развивающийся на протяжении 24-х миссий. Причем не только стройный, но даже нелинейный — в зависимости от способов достижения победы в миссии дальше может быть несколько вариантов продолжения кампании. Помимо двух традиционных вариантов выигрыша сценария, уничтожения всех юнитов врага и захвата всех точек, можно будет победить, уничтожив особого противника, спася заложников, успешно эскортировав кого-нибудь или захватив конкретное поселение. Кстати, это не обязательно город — на сей раз появятся и храмы, и форты, и руины.

Игровая система, по сравнению с Panzer General, упрощена (хотя куда уж, казалось бы, проще?) и в большей степени закручена в сторону RPG. Однако многое осталось прежним — вместо хорошо известных «очков престижа» появятся «очки славы», на которые точно также можно будет закупать новые силы и апгрейдить «бывалые» войска. Разумеется, все солдаты с боями становятся все более опытными, и, в отличие от предыдущих игр серии, всего предусмотрено 10, а не 5 уровней. Причем есть и специфические навороты: например, стандартный пехотинец эльдаров Guardian может быть проапгрейден в одного из 8 абсолютно различных Aspect Warrior'ов. Можно превратить его также в далеко и больно стреляющего Dark Reaper, а можно, наоборот, в специалиста ближнего боя Stinking Scorpion. Для полного счастья эльдаров можно превращать в мощнейших героев — Exarchs.

Все последние навороты «генералов», вроде приданных частей (attachements) и командиров, также наличествуют. Правда, теперь это уже никакие не части, а wargear — дополнительное оборудование; а способности, аналогичные бонусам от командирства, появляются у героев — psyker powers и warrior skills. Еще больше возможностей для превращения вашей армии в непобедимую дают артефакты, которых на Давиниусе должно быть немало. В общем, теперь гораздо легче сделать армию на свой вкус.

Всего на все воюющие стороны придется порядка 70 юнитов, как уже говорилось выше, трехмерных, причем, как обычно, все подразделения разделены на 8 классов. Наиболее полно представлены эльдары, в имперские войска включены все наиболее известные и популярные части и техника, например, Space Marines и Leman Russ Tank, терминаторы. В принципе. Похоже, что технически лучше всего будут оснащены люди. Самыми же грозным противником является раса Тираннидов — существ с групповым разумом, наиболее яркие представители которых — генестилеры — известны PC-игроманам со стажем еще по игре Space Hulk. На их стороне и множество прочих ужасных монстров, но почти нет техники — дело в том, что Тиранниды в своем развитии пошли по пути «неметаллических» технологий. Использовать танки им позволят только



Brod Brothers — специально выведенные полулюди-полутиранниды.

Чисто внешне, повторюсь, смотреться **Rites of War** будет выигрышнее «генеральских» предшественников в привычном уже разрешении 800 на 600. Из прочих технических подробностей упомянем и возможность игры отдельных сценариев, причем командовать дадут и тиранидами, и имперцами; а также уже традиционный для игр SSI редактор миссий. Ну и обычная для нынешних дней поддержка всяческих видов многопользовательской игры.

Что ж, на сегодняшний день наиболее удачными играми во вселенной **Warhammer 40K** стали пошаговые тактики, а более крупный, стратегический масштаб до сих пор как-то не удавался. Но авторитет «генералов» явно может сослужить тут хорошую службу, и, наконец, получится игра интересная и, надо надеяться, удовлетворяющая вкусам придирчивых фанов настольного варианта. Причем при успехе есть все условия для сиквела — ведь только три воюющих стороны из многих, населяющих миры **Warhammer**, получили свое воплощение.

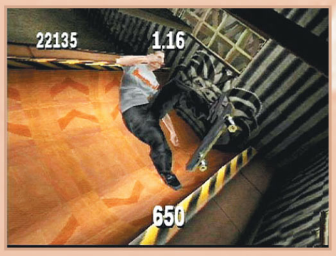
СИ

Tony Hawk's Pro Skater

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	симулятор скейтбординга
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Neversoft
ОНЛАЙН:	www.activision.com
ВЫХОД:	сентябрь 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Activision`овская команда разработчиков Neversoft, ставшая известной после своего довольно неплохого Apocalypse с Брюсом Уиллисом в главной роли, к сентябрю этого года намерена выпустить вторую, после Street Sk8er от Electronic Arts, плейстейшеновскую вариацию знаменитого сеговского Top Skater`a. Как вы понимаете, речь идет о «симуляторах» скейтбординга (насколько такое вообще возможно), количество которых для игровых приставок просто катастрофически мало. Но на экстремальное народ тянет, а потому раз за разом разработчики выпускают что-нибудь новое (правда, отнюдь не по содержанию). Чаще всего в их прицел попадала такая спортивная дисциплина, как сноубординг, но с некоторого времени интерес к нему начал заметно ослабевать (вероятно, эти самые «симуляторы» народ и отпугивают), а потому пришлось срочно переключаться на что-то другое. На очереди как раз и оказалось катание на доске с колесиками, ранее почему-то не получившее должного внимания у воротил игрушечной индустрии. И вот, используя удачнейший опыт прекрасного **Top Skater**, все, кому не лень, ринулись делать свои версии сеговского шедевра. Neversoft же, по традиции, еще и заручилась правами на использование в своем продукте имени легендарного (по крайней мере так говорят, я о нем первый раз слышу) скейтбордиста **Tony Hawk**. Ну и проект, естественно, носит соответствующее имя — **Tony Hawk's Pro Skater**. И, как ни удивительно, именно он способен более других приблизиться к недосягаемому Top Skater и стать лучшей в своем роде игрой для PlayStation.





Как обычно, основным вашим занятием в игре станет выполнение трюков различной степени сложности. Для этого вам предоставлено десять «трасс» с различными препятствиями и различными возможностями для самовыражения. Пролегать они будут в самых разнообразных местах: по городским улицам, паркам и так далее. Конечно же, присутствуют и специальные рампы, где в реальной жизни вы с легкостью могли бы свернуть себе шею. Ну а самым необычным наворотом является возможность прокатиться во дворе школы, изобилующим всякими заборчиками, ступенечками и прочими вспомогательными объектами для трюков. Причем кататься вы также сможете и на крыше основного здания, и никакой злобный дворник бегать за вами и вызывать милицию не будет. Хотя так, возможно, было бы намного интереснее.

Но не только этим интересен **Tony Hawk's Pro Skater**. С точки зрения графики игра может предложить нам очень многое, в том числе неплохую анимацию персонажей и такую редко встречающуюся фишку, как мягкие текстуры, которыми обтянуто полигональное «тело». Движения скейтбордистов плавны и реалистичны благодаря использованию motion capture. Выглядит все это очень даже неплохо, и, похоже, **Tony Hawk's Pro Skater** не станет очередным уродливым и недоделанным Cool Boarders`ом.

Еще одним важным моментом в любой скейбордистко-сноубордисткой игре всегда было управление и его продуманность. От него, как известно, во многом и зависит, насколько интересно вам будет в нее играть, совершенствоваться. Наибольшее удовлетворение игрок получает, созерцая новый, только что выполненный и, очень желательно, красивый и зрелищный трюк. Зрелищность в **Tony Hawk's Pro Skater**, как и в большинстве подобных продуктов, присутствует чуть ли ни в избытке, но вот всегда хочется, чтобы она действительно была результатом ваших стараний и умения, а не простым нажатием кнопочки, как в Street Sk8er. Чрезмерная же усложненность также способна все испортить, а потому разработчикам приходится искать системы управления, вполне доступные для понимания, освоения и не особо сложного исполнения. Но в то же время должен оставаться и некоторый простор для совершенствования своих умений, чего добиться довольно-таки сложно. Создателям **Tony Hawk's Pro Skater** такая задача, похоже, по силам, и начинает складываться впечатление, что в своих исканиях они идут в верном направлении. Наши любимые stunt`ы теперь представляют собой не просто тупое нажатие определенной кнопки и наблюдение за тем, что на этот раз изобразит скейтбордист, а действительно полный контроль за его движениями, где все зависит от вас. Выполнив прыжок, игроку предстоит самому исполнить какое-либо движение и попробовать его совместить с другим, самому сотворить некоторую комбинацию, успешность и красота выполнения которой полностью зависит от него. При этом никакой «замороченности» в этом не будет, и научиться создавать трюковые движения по силам каждому. Звучит, в общем, довольно заманчиво. И если все планы разработчиков из Neversoft воплотятся в жизнь, то можно с уверенностью сказать, что мы получим лучший приставочный симулятор экстремальных видов спорта этого направления.





СИ

Pokemon Snap

ПЛАТФОРМА:	Nintendo 64
ЖАНР:	очередное извращение на тему Pocket Monsters
ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РАЗРАБОТЧИК:	HAL Laboratory
ОНЛАЙН:	www.nintendo.com
ВЫХОД:	весна 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Где-то год-полтора назад (может и больше, я во времени плохо ориентируюсь) мир потрясло известие о страшном событии, имевшем место в далекой Японии. Маленькие японские детишки, просматривая очередную серию феноменально популярного в этой стране мультипликационного сериала «Карманные Монстрики» (Pocket Monsters), подверглись непредвиденной агрессии со стороны местной телезвезды по имени Pickachu, постоянного участника этого высокорейтингового шоу. Эта подлая желтобрюхая тварь, по виду напоминающая заплывшую жиром белку (некоторые люди, правда, пытаются меня убедить, что это на самом деле мышь, но я на своей позиции настаиваю), крепко поссорившись с продюсером, решила выплеснуть всю накопившуюся за месяцы работы злобу на ничего не подозревающих телезрителей. И зажглись у него глаза, и начали они мерцать. И увидев, устрашившись сего страшного мерцания, этого недоброго взгляда, несчастные дети начали корчиться в эпилептических припадках. Ну и в больницы их всех развезли, а потом откачивали. Все вы историю эту прекрасно знаете. Но вот стоит заметить, что после произошедших событий популярность гнусных **Pockemon`ов** не только не упала, но и скорее даже возросла. Мультик любят так же сильно, а игровые продукты по-прежнему пользуются огромнейшей популярностью и неизменно продаются околомилионными тиражами. Nintendo только счастлива и все продолжает выпускать то на Game Boy, то на Nintendo 64 новые игрушки, содержащие в названии слово **Pockemon**, а потому пользующиеся безумным спросом.

И вот он, очередной продукт. Называется он **Pokemon Snap**, а создателем его выступает HAL Laboratory, показавшая недавно всему миру, как на самом деле нужно делать файтинги.



Могу поспорить, что, даже глядя на скриншоты, вы никогда не догадаетесь о том, что же на самом деле представляет собой новая игра про карманных монстрюг. Нет, это не очередная вариация вечно живого паскудного Tamagotchi. И микрофончика, обеспечивающего прямую связь с героями игры, здесь тоже нет. А теперь сядьте и исходите слюной, поражаясь маразматическо-шизофреническому гению японцев, которым пришла в голову идея создать симулятор фотоохоты на мерзких и неусидчивых покемоновских тварей. Фотографии потом можно сохранить в так называемый Pokemon Album и долго на них любоваться. Или же сделать из них наклейки в одной популярной за рубежом сети магазинов. Так что отдавайте последние кровные, заказывая себе **Pockemon Snap**, делайте кучу фоток и в срочном порядке летите самолетами какой-нибудь авиакомпании к ближайшему пункту производства наклеек. Могу даже приблизительно сказать, в какую сумму все это



вам выльется, но боюсь, что некоторые товарищи тогда просто поперхнутся собственным языком. А потому промолчу, заботясь о здоровье наших читателей, которых мы все очень любим и ценим, особенно за их письма, тоннами идущие на растопку редакционной печки-буржуйки. Лучше поведаю об игровом процессе этого новейшего достижения японской индустрии развлечений.

В **Pockemon Snap** вы берете на себя роль молодого человека по имени Tohru, любимым (и, вероятно, единственным) занятием которого является беганье с фотоаппаратом по Pockemon Island в поисках покемонов в как можно более откровенных позах. Их он по-скоренькому фотографирует и бежит к некоему профессору Oak, который взглядом профессионала оценивает качественность получившихся снимков, а потом, в зависимости от результата вашей работы, заказывает или не заказывает лично себе новые фотки с запечатленными на них зверскими белкоподобными (и не только) существами. Этот же самый научный работник, кстати, оснастил вас, то есть Tohru, интересной летающе-плавающей платформой с таинственным названием Zero-1, на которой вы путешествуете, разыскивая все более изощренные снимки. Единственное, что осложняет ваше занятие, так это невозможность контролировать движение Zero-1, в результате чего все приходится делать прямо на ходу. То есть платформу и не повернешь, и не остановишь, вот и мучайся как хочешь.





Правда, интересно? Если да, то дождитесь выхода **Pockemon Snap** на английском языке (при условии, что он вообще на нем когда-нибудь появится). Это очень весело. Единственное, на что можно посетовать, так это на решение разработчиков не включать в финальный вариант игры специальный игровой режим, ориентированный на родителей детей, пострадавших от недоброго глаза Pickachu. В нем фотоаппарат заменялся на двустволку, а все монстры, как один, становились Пикачу. К сожалению, в дело вмешалась «Организация по борьбе за права карманных животных», обещавшая авторам **Pockemon Snap** физическую расправу за внедрение Parents` Mode. Пришлось от первоначальных планов отказаться. Жаль.

СИ

D2

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	adventure/RPG/action
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega/Warp
РАЗРАБОТЧИК:	Warp
ОНЛАЙН:	www.sega.co.jp
ВЫХОД:	лето-осень-зима 1999

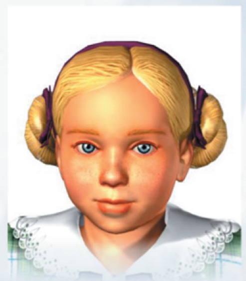
Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru





Начать эту статью, пожалуй, стоит со слов о том, что, по заверениям разработчиков из Warp, вечно откладываемая **D2** наконец-то вступает в финальную стадию производства, так как движок игры уже практически закончен, также как и все, чем он сверху облеплен (то есть геймплеем и всем таким прочим). А мы как-то даже уже про этот продукт и малость забыть успели.

Да, с **D2** ее создатели, скажем прямо, гваздаются весьма долго. Некоторые за тот же отрезок времени успели несколько Tomb Raider`ов склепать, а Warp все мучается и мучается. Как все, вероятно, помнят, **D2** должна стать продолжением популярной 3DO`шной игры D's Dinner Table. Причем популярна первая часть была настолько, что стала одной из немногих (или даже вообще единственной) игр для 3DO, продавшихся в Японии миллионным тиражом. D's Dinner Table поразила всех своей темной, мрачной атмосферой (и это, между прочим, было еще до капкомовского Resident Evil), а также своей непохожестью на прочие игры для консоли, на которой она появилась. Вероятно, теперь вы понимаете, почему в Стране Восходящего Солнца сиквела ждут с таким нетерпением. Справедливости ради стоит сказать, что на самом-то деле один сиквел, или что-то вроде того, у D уже имеется— сатурновский Enemy Zero, выпущенный Warp в эпоху заката сеговской игровой платформы. Из него, кстати, в **D2** перейдет главная героиня по имени Laura, которой в ближайшее время, как мне кажется, суждено будет стать одной из ярчайших звезд мира видеоигр за последнее время.







Изначально Warp планировала выпуск **D2** на M2 (помните такую?), что обеспечило бы отличный старт в Японии, да и во всем мире, новой платформе производства 3DO. Но с M2, как известно, все очень крепко обломалось, а потому перспективному разработчику пришлось переметнуться в стан Sega, выпустить для умирающего Saturn`а упомянутый Enemy Zero и заняться разработкой **D2** на новую, тогда еще не объявленную сеговскую приставку. Ну и, хотелось бы надеяться, что после многочисленнейших задержек в этом году мы все-таки увидим, чем станет этот проект, успевший стать легендарным задолго до своего выхода.



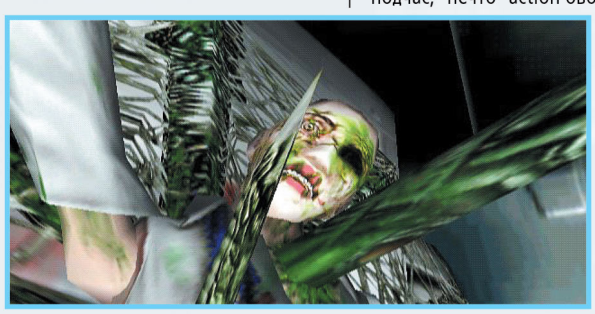
Начинается **D2** весьма банально— с авиакатастрофы, в которую попадает главная героиня игры Laura. Причем происходит это все вследствие удара о борт относительно небольшого метеорита. Интересно, не правда ли? Очнется Laura уже на твердой поверхности планеты, в маленьком домике в горах. Встреченные же героиней люди чуть что превращаются в отвратительных монстров, которых приходится больно убивать. Причины всего происходящего вокруг ей и предстоит в одиночку выяснить. Ух ты, как оригинально. Просто дух захватывает.

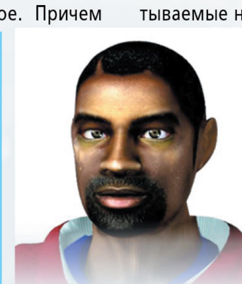




Обидно, что сама завязка сюжета довольно сильно отдает смесью Resident Evil`а с очередной блеклой Square`вской ролевушкой, но это все-таки завязка, а дальше, судя по всему, все будет намного интереснее и изобретательнее. Главное же— практически неповторимый игровой процесс, который нам обещает (все обещает и обещает) Wasp. Дело в том, что в отличие от D's Dinner Table, эту игру нельзя отнести четко к какому-то определенному жанру. **D2** — это смесь, в которой присутствуют и элементы adventure, и элементы RPG, и даже, подчас, нечто action`овое. Причем получившаяся смесь, по первым впечатлениям, получилась очень своеобразной и совершенно не похожей на все виденное нами ранее.





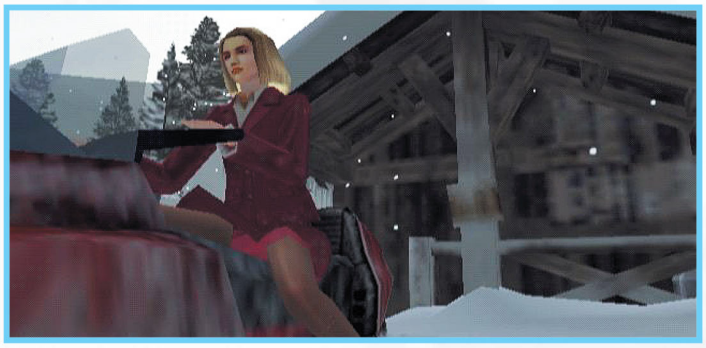


Условно игру можно разделить на две основные части: путешествия по окружающему миру и сцены боев. Воевать вы будете, понятно, в основном с жуткими монстрами, после убиения истекающими ярко-зеленой кровью. Причем бои начинаются также, как и в большинстве японских ролевых игр. То есть вот я иду по местности, а вдруг на меня из пустоты выскакивает противник. По мнению создателей игры такой стандартный подход к боям способен обеспечить еще более сильную атмосферу напряженности и неожиданности. А усугубляться она будет к тому же и звуковым оформлением. К примеру, за некоторое время до нападения вы сможете услышать, как к вам кто-то подкрадывается. Естественно, внутренне вы немного напряжетесь и приготовитесь к столкновению с противником, а ведь это именно то, что нужно разработчикам. Бой же вам покажут с самых различных позиций камеры, что позволит вам по полной программе пережить испытываемые нашей героиней чувства.



На этом, конечно же, игровой процесс не исчерпывается. Вам обязательно встретится масса моментов, свойственных исключительно играм-адвенчурам, представителем которых и являлся первый D. Важную роль играют и диалоги с другими персонажами игры. Причем здесь нельзя не отметить их способность к отображению их внутреннего состояния и их мыслей с помощью такой вещи, как мимика, очень редко встречающейся в видеоиграх. И это, кстати, огромнейший плюс к и без того великолепному графическому оформлению **D2**. Прекрасно оно настолько, что может затмить собой даже вступительные ролики ко многим играм. На каждого героя игры потрачено не менее пяти тысяч полигонов, из которых две пошли только на лицо и отображение мимики. Весь окружающий мир также поражает своей красотой. К примеру, картонных, испещренных пикселями деревьев вы не встретите. Теперь





даже самый маленький листик полигонален, что придает игре неописуемую красоту. Не забыли разработчики и о такой вещи, как погодные явления. Вы, конечно, не забыли, что действие игры разворачивается в горах, а, значит, неудивительно, что вокруг лежат сугробы и довольно часто идет снег. Так вот количество падающих с неба снежинок, появляющихся в такие моменты, насчитывает около трех тысяч штук, в результате чего игрок уже готов поверить в реальность изображаемого снегопада. Вообще снег занимает особое место в игре, что подчеркивают сами ее разработчики. Они говорят о своем стремлении показать некий «белый мир», который придаст **D2** неповторимый облик. Но это, поверьте, ни в коей мере не значит, что все игровое время вам придется провести по пояс в сугробах.

Стоит отдельно сказать и об обещанных чисто action`овых моментах нашего интерактивного приключения. Так, например, во время игры вам предложат прокатиться на снегоходе. Чем-то это, вероятно, будет напоминать клаудовские катания на сноуборде в Final Fantasy VIII, но ставить это в упрек создателям игры, на мой взгляд, было бы некорректно. Интерес вызывает также и возможность пострелять в монстриков в стиле дедушки Doom`а, а ведь именно такую «охоту» изображает один из скриншотов. Короче, всем понятно, что будет достаточно интересно, да к тому же разнообразно. А разнообразие и своеобразие, как известно, игру чаще всего (хотя есть и многочисленные исключения) только красят. У **D2** имеется и то, и другое, а потому хотелось бы верить, что продукт Warp`овцев, не допустивших при создании игр ни одной значительной ошибки, станет действительно очень «сильной» игрой. Не зря же ждали ее люди столько времени.

СИ



Star Ocean: The Second Story

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	Enix
ОНЛАЙН:	www.enix.co.jp
ВЫХОД:	весна 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Похоже, японские компании придерживаются такого мнения, что сколько массового игрока ни корми японскими же ролевыми играми, сытым он все равно не станет. Казалось бы, уж сколько этих самых ролевиков за последнее время расплодилось, а выходить все не перестают и не перестают. В первую очередь это касается, конечно, продукции для PlayStation, ведь именно эта консоль сейчас забита чуть ли ни до отказа ролевушками разной степени паршивости. И вроде уже и восьмая Final Fantasy вышла, пора бы поостынуть, но нет, поток восточных RPG все равно не ослабевает, и прирост их остается таким большим, что времени поиграть во все уже не остается. Да и, в общем-то, и не стоит, так как большая их часть хоть внимания и заслуживает, но обойтись без него запросто сможет— не того полета птицы. К удивлению, представленная в данной статье «очередная» игра про большеглазых спасителей миров и вселенных, несмотря на принадлежность к вечному, но с каждым днем все сильнее надоедающему жанру, может оказаться достойнейшей альтернативой последней серии изрядно потрепанной и замусоленной Final Fantasy. Вот только многие этого, скорее всего, так и не поймут, и, вероятно, этот продукт окажется «задвинутым» широкими плечами Square`овского бестселлера. Называется это, ни с того, ни с сего расхваленное мною творение,— **Star Ocean: The Second Story**. Разработчиком же его является вечный конкурент той самой великой и могучей Square— менее популярный, но не менее великий Enix. Противостояние этих двух компаний и их ролевых продуктов длится с незапамятных времен, когда Square, позаимствовав идею Dragon Quest`а, слегка изменила ее и внедрила в последующие свои ролевые игры. Так Final Fantasy на свет и родилась. Enix на Западе сейчас не так популярна, как ее давний конкурент, но тоже не сдается, выпуская всякие Tactics Ogre (на SNES) и кормя японцев их излюбленными Dragon Quest`ами. Ну и создавая такие интересные продукты, как **Star Ocean: The Second Story**.





Вы спрашиваете, раз игра называется **Star Ocean: The Second Story**, то, значит, где-то тогда должна существовать и First Story, то есть первая часть этой игрульки? Ну, вы, типа, поразительно доГАДливы. Да, была такая игра и жила она недолго и несчастливо на Super Famicom`е (Super Nintendo так в Японии называлась, если кто не в курсе). Причем такая недолговечность не являлась следствием какой ее не качественности. Просто к тому времени нинтендовская «совершенная игровая система» (как ее в свое время кое-кто окрестил) потихоньку начала отбрасывать копыта, а потому даже самые прекрасные игры иногда попадали в такое вот неприятное положение. Кто-то, конечно, собирал и приличную аудиторию, довольно высоко поднимался по продажам, но все это происходило довольно редко и только в Японии. На Западе же к тому времени ничего такого не появлялось. Как все это грустно. Сейчас заплачу.

И вот Enix, не зная, чего бы еще такого сделать, берется за создание продолжения своей неоцененной ролевой игры того мрачного периода истории. **Star Ocean: The Second Story** недавно вышла в Стране Восходящего Солнца для доживающей свой век, но все еще крепкой PlayStation. И есть у нас надежда, что в скором времени «Звездный океан» доплывет до нас и в англоязычном своем варианте. Ведь только тогда мы, малограмотные люди, чей словарный запас японских слов не идет дальше двух-трех фраз, сможем понять, насколько действительно хороша эта игра и один из ее основных компонентов, именуемый сюжетом.

Что же все-таки представляет собой эта **Star Ocean: The Second Story**? Начнем, пожалуй, с внешнего ее облика. В нем нет ничего сверхординарного, сверхвыдающегося, а также всепоглощающей трехмерности, так обожаемой большинством тупой графиколюбивой публики. Но и без этого игра вполне способна быть красивой, что Enix`овское творение и подтверждает. Итак, графическим оформлением **Star Ocean: The Second Story** напоминает популярную SaGa Frontier. То есть все бэкграунды заранее отрендерены (ишь какое умное слово придумали) на манер седьмой Final Fantasy, а сами герои представляют собой самые что ни на есть спрайтовые спрайты. Кому-то, наверное, такое положение вещей и не понравится, да к тому же тут же вспомнится все та же SaGa





Frontier, где персонажи игры порой наводили ужас на играющего. Но я прошу вас успокоиться и не нервничать, так как в этот раз все, вероятно, будет выполнено на более качественном уровне, и **Star Ocean: The Second Story** сможет понравиться всем. Тем более, если в разработке этой игры партнером Enix выступает известная японская компания Links, когда-то помогавшая Square с ее Final Fantasy VII, а также создавшая все силиконовые ролики для трех частей сеговской Shining Force III.

А вот сцены боев в **Star Ocean: The Second Story** выглядят совсем по-другому. Здесь, как и в Grandia, еще одном неудачнике игрового мира, которого в скором времени, возможно, ждет перевод с Saturn`а на PlayStation, сражения проходят в полностью полигональном окружении, где наши спрайтовые друзья начинают ожесточенно друг друга убивать. Причем тут нельзя не сказать и о том, как в игре обстоят дела с системой боев. Дело в том, что делится она на три подвида, в зависимости от вкусов игроков. Вы имеете право выбрать, будет ли она стандартной, полуактивной или полностью активной. Рассчитано это еще на то, что многие люди не были знакомы с оригинальной **Star Ocean**, и потому не всем так сразу понравится заложенная в нее система сражений. Для вхождения в игру как раз и предназначена стандартная системка. Другие же две предназначены для людей, которым хочется больше контроля за каждым из аспектов поединка с соперником. В итоге полностью активный режим порой даже начинает смахивать на настоящий неприкрытый action. Любопытно будет на все это посмотреть.



Игровой процесс в общем и целом также таит в себе достаточное количество оригинальных и интересных для любого поклонника ролевых игр моментов, что вполне способно сделать **Star Ocean: The Second Story** одной из самых интересных RPG последнего времени. Даже, осмелюсь сказать, интереснее последнего творения из топчущейся на одном месте серии игр Final Fantasy.

Начнем с того, что на протяжении всей игры вам встретится довольно-таки большое количество различных персонажей, и от того, включите ли вы их в свою партию или нет, во многом будет зависеть концовка игры. Конечно, игра не превратится в Suikoden с более чем сотней различных персонажей, да и такие армии вы с собой таскать не сможете, но все же подбор героев обещает быть довольно внушительным. Основной же упор (присев) сделан на так называемое «выращивание» ваших попутчиков, развитие в них самых различных полезных качеств, а также привитие новых способностей. Скиллы, кстати, играют в **Star Ocean: The Second Story** огромное значение, так как именно от них зависит очень и очень многое. С их помощью, к примеру, вы получите возможность самому создавать предметы из подручных средств, но для этого, само собой, понадобятся навыки в нужной области. Хотите создать какой-то специальный препарат— здесь вам понадобятся познания в алхимии. Понадобилось что-то выковать— без навыков работы по металлу у вас ничего не получится. На этом перечень скиллов, естественно, не заканчивается. Ваших персонажей даже можно будет сделать экспертами в минералогии, поднять их литературные способности и привить чувство эстетики! Я думаю, вы со мной согласитесь, что это во много раз интереснее и свежее, чем выращивание Guardian Force в комнатных условиях.

Ко всему прочему, **Star Ocean: The Second Story**— игра нелинейная. В зависимости от состава участников вашего отряда меняются и ситуации, в которые вы попадаете, да и вообще весь сюжет. Концовки также могут быть совершенно разными. По словам разработчиков, и об этом нельзя не упомянуть, их насчитывается более восьмидесяти штук, а это, мягко говоря, немало.

Короче, похоже, что на этот раз Enix создала действительно потрясающую ролевую игру, в которую смело можно порекомендовать поиграть. Остается только подождать ее появления за пределами Японии. Этим-то мы сейчас и займемся.

СИ

Aliens versus Predator

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Fox Interactive/EA/Soft Club
РАЗРАБОТЧИК:	Rebellion
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-200, 32 MB RAM (лучше P2-233, 64 MB RAM), 3D ускоритель, Win'95/98
ОНЛАЙН:	http://www.alienversuspredator.com
КОЛ-ВО ИГРОКОВ:	16
ВЫХОД:	20 мая 1999 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Unreal, Half-Life

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Кто бы мог подумать, что из такой провальной по всем статьям идеи получится столь интересная и завораживающе совершенная игра?

Почти фантастическая история

Как говорил небезызвестный О.Бендер, «при современном развитии печатного дела на Западе...». Так вот, при современном развитии печатного дела на Западе изготовить новую игру оказывается даже проще, чем устроиться на работу подметальщиком полов в захолустный «Макдональдс». Для этого нужно иметь: готовый движок или же деньги на покупку какого-нибудь знаменитого чужого творения, пару-тройку художников и — самое главное — богатого издателя, который будет этот проект раскручивать и продавать. Задавленная клонами игровая общественность в последнее время стала неприхотливой и податливой, как покупатели на китайской барахолке, и купить готова почти все, что попадает на прилавок. Какие вещи порой становятся хитами — подумать страшно! Но что самое обидное, нередко у даже у самых лучших разработчиков просто опускаются руки, и они начинают заниматься откровенно коммерческими проектами.

Можно до посинения наращивать число кадров, увеличивать разрешение, рисовать новые карты и оружие, но все равно основная масса 3D-шутеров окажется похожей как близнецы братья. Да и что, казалось бы, менять. Разве что персонаж? Но и это уже пробовали, кем только не доводилось побывать главному герою — и ковбоем-пофигистом, и космонавтом-десантником, и магом-волшебником, и просто нежитью неописуемой. А что если так: пусть персонаж будет не один, пусть их будет трое, и не просто по-разному раскрашенных фигурок, а принципиально отличающихся друг от друга бойцов. Пусть в смертельном бою столкнутся представители трех рас, наиболее приспособленных к жизни в этой вселенной — Люди, Хищники и Чужие.

ДОСТОИНСТВА
Три принципиально отличающихся друг от друга бойца, каждый со своими уникальными способностями и оружием; великолепные возможности для мультиплейера

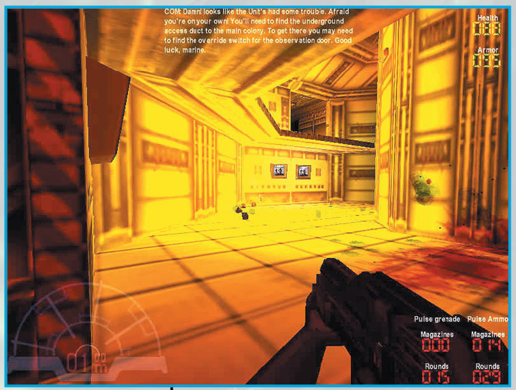
НЕДОСТАТКИ
Разработчикам так и не удалось до конца отладить баланс между персонажами

РЕЗЮМЕ
Фактически новое слово в жанре 3d-action

8.5

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
0	ADDITIONS







Десантник

Хоп! Истошно завывает сирена, и комната озаряется багровыми вспышками, а из висящего на стене зеркала на меня смотрит перепуганная физиономия парня в камуфляжном костюме с винтовкой наперевес. Это я... Чужим удалось прорвать внешнее кольцо обороны, и теперь они оказались внутри станции, ну а выдворять их отсюда предстоит одному единственному десантнику, то есть мне. Из видеофонов на каждом углу несутся бодрые призывы к осторожности. Начальству хорошо — сидит себе где-то в тепле и комфорте и знай командует. Ну ничего, надеюсь, Чужие и туда доберутся. А пока за дело. Сражаться придется в одиночку? Сложно, но отнюдь не невозможно. В нормальном состоянии десантник представляет собой ходячий арсенал смертоносной техники — есть из чего выбирать. Импульсная винтовка M41-A — его основное оружие. 99 зарядов плюс сменные магазины — это означает много, очень много мертвых пришельцев. Винтовка показывает неплохие результаты при стрельбе короткими очередями, но уж если зажали десантника в углу, он может поливать от бедра непрерывным огнем — в ближнем бою, когда точность уже не имеет особого значения, M41-A оказывается и вовсе незаменимым оружием, знай только магазины меняй. Ну а держать противников на почтительном расстоянии как нельзя лучше помогает подствольный гранатомет — пусть не так уж и велик радиус взрыва одной гранаты, зато точного попадания вполне достаточно для того чтобы превратить зазевавшегося Чужого в кислотные огрызки. Дешево и сердито. Огнемет — еще одно оружие ближнего боя. Он идеально подходит для случая, когда впереди чернеет какая-нибудь зловещая дыра или нора, и нет ни малейшего желания туда соваться. Струя жидкого пламени — и можно с полной уверенностью утверждать, что впереди уже никто больше не прячется. Сверхскорострельный автомат с автоматической системой наведения помогает пришпилить любого врага к стене, словно бабочку для коллекции. Наконец, ракетная установка SADAR — та вообще действует по принципу «кто не спрятался, я не виноват», одного взрыва достаточно чтобы накрыть целый десяток врагов — при определенном везении, конечно. Но, при всей убийственной мощи этого арсенала, у десантника есть и весьма серьезные недостатки. Первый из них — природная слабость, одного хорошего удара того же Хищника вполне достаточно для того чтобы отправить человека на тот свет, и никакие аптечки ему уже не помогут. Конечно, ракетный ранец способен вытащить десантника практически из любой передряги, ну так ведь его еще и найти надо. Вторая проблема заключается в том, что люди плохо видят в темноте (вернее, не видят вовсе). Конечно, есть специальные инфракрасные очки — но они в свою очередь абсолютно непригодны для светлых помещений, и приходится постоянно снимать и надевать их. Хорошим выходом из положения может стать разве что магниевый заряд — нескончаемый запас этих штуковин хранится где-то в рюкзаке у десантника. Яркий свет этого небольшого факела способен отпугнуть врага и разогнать тьму в небольшом помещении. Ну и абсолютно беспросветным было бы существование десантника без датчика движения. Помните в фильме: «бииб, бииб, бииб» — рядом враг! И пробирающиеся в тени Чужие, и Хищники в своем невидимом скафандре — никто из них не может укрыться от этого прибора. Правда, чувствителен он чересчур, но это уже мелочи, лучше пару раз поволноваться из-за ложной тревоги, чем быть абсолютно спокойным покойником.



Любите Чужих, хороших и разных

Бесконечный лабиринт узких тоннелей уводит в глубь древнего Логова, туда, где в безопасном сумраке ждет своего часа надежда нашего рода — коконы. Люди, эти медлительные безумцы, опять посмели проникнуть на Запретную землю. Но здесь, в темноте, их будет поджидать Страж. Это тоже я. Совершеннейшее из творений природы, разумное существо, в жилах которого течет концентрированная кислота, Чужой... Он не может похвастаться солидным военным арсеналом, в отличие от людей эти существа так и не овладели технологиями. Но, компенсируя этот недостаток, природа наградила их самым смертоносным оружием — собственным телом. Лапы Чужого заканчиваются острыми как бритва когтями, одного взмаха которых будет достаточно, чтобы разорвать человека на части, перед ударом могучего хвоста устоит не всякий металл, но самое надежное — клыки, сложная система челюстей, прямо-таки созданная для того чтобы в считанные секунды вырвать человеческое сердце. Стальные мышцы Чужого словно наполнены веселой пьянящей яростью, скорость, с которой он мчится по коридорам — предмет постоянной зависти людей. И вовсе не обязательно двигаться только по полу — столь же свободно это совершенное создание может перемещаться по стенам и потолку, не делая между ними особых различий. Этому немало способствует особое зрение — угол обзора Чужого гораздо больше, чем у любого другого существа, он может легко контролировать свои перемещения и вовремя замечать врагов, которые еще издали представляются ему чем-то вроде светящихся силуэтов. Впрочем, в полной темноте он также неплохо ориентируется — достаточно лишь воспользоваться особым режимом зрения. И в густом сумраке коридоров, где-нибудь под потолком, очень удобно устроить засаду — смертоносный сюрприз для беспомощных в ближнем бою врагов.

Совершенный охотник

Высокая, практически невидимая фигура с копьем в руке... Шварцнеггер был бы доволен, узнав своего старого знакомого. Хищник улыбается под маской, наблюдая, как льется горячая, дымящаяся кровь, он доволен и собирается хорошо поохотиться. И это тоже я... «Совершенные охотники», как называют сами себя представители этой расы, бесконечно обогнали людей по уровню техники. Пусть их тела так же уязвимы, как и человеческие, и даже не приспособлены к земным условиям, зато универсальный скафандр, изготовленный за тысячи световых лет от этой планеты, способен защитить от любых невзгод. Он даже может становиться невидимым, полностью скрывая высокую фигуру Охотника, и лишь некоторая размытость воздуха и редкие искры в местах повреждений смогут указать врагам его истинное месторасположение. К тому же Хищник может взбираться вверх по практически отвесной стене и совершать гигантские прыжки, уходя от погони.





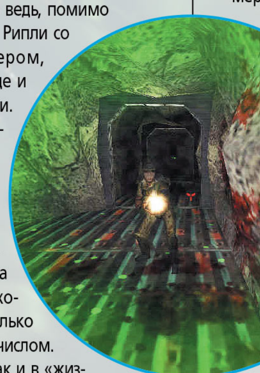




Впрочем, скрытность не к лицу истинному воину, только лицом к лицу с врагом можно доказать, что ты являешься сильнейшим. Лезвия на руке — одного удара вполне достаточно, чтобы обезглавить человека; плечевая пушка, которая стреляет сгустками энергии; маломощный лучевой пистолет; не знающий преград смертоносный диск; игломет... Маска скафандра обеспечивает несколько режимов зрения — обычный (годится при нормальном освещении), инфракрасный (помогает видеть в темноте и сквозь препятствия) и два боевых режима — один для поиска людей, другой для Чужих. В этом случае враг издалека выделяется как бы светящейся рамкой, а у плечевой пушки включается система автонаведения. Единственный минус боевого режима обзора — он не позволяет видеть существ, для которых не предназначен, и какой нибудь человечишко запросто сможет убить Хищника, пока тот будет сражаться с Чужими. Впрочем, убить это существо не так уж просто, скафандр надежно защищает его от многих видов оружия. Вот ранить... это бывает. Хищник оставляет за собой ярко зеленые пятна своей крови — след, по которому его могут найти враги. Так что лучше сразу же подлечиться — недаром ведь в скафандр встроен медицинский компьютер. Единственный минус всей этой потрясающей технической начинки — чрезвычайная энергоемкость. Невидимость, смена режимов зрения, выстрел из плечевой пушки (силу которого, кстати, можно регулировать) — все это отнимает часть заряда у автономного источника питания скафандра. Ну а уж медицинский компьютер — тот вообще уменьшает этот заряд чуть ли ни вдвое. А без энергии Хищник становится практически беспомощным — такова его плата за необычайное могущество.

Война миров

Фактически, это три игры в одной — для каждого персонажа разработана своя сюжетная линия, своя кампания с набором миссий, в ходе которых ему предстоит встретиться с представителями двух враждебных рас — каждому по сказке со счастливым концом. Но главное не в этом. С самого начала наибольший интерес вызывала идея столкнуть в бою представителей трех по-своему совершенных враждующих рас, а в полной мере насладиться этим можно только в мультиплейере. На выбор нам предлагаются два режима: классический deathmatch, в котором каждый сражается сам за себя, и побеждает лишь тот, кто забил больше всего врагов и сам при этом остался стоять на ногах (висеть под потолком и т.д.), и командная игра, в которой особи одного вида сражаются плечом к плечу против чужаков. Последний вариант, пожалуй, представляется наиболее интересным и даже единственным возможным. Объясню, почему. Имея в качестве своих врагов двух тварей, основным предназначением которых С САМОГО НАЧАЛА было убийство нас, человеков, десантник кажется существом «третьего сорта». Легко уязвимый к смертоносным атакам Хищника, неспособный противостоять молниеносной реакции Чужого, человек по определению оказывается легкой добычей для пришельцев. Подождите-подождите, а как же фильмы? Но ведь, помимо героической Рипли со Шварцнеггером, там были еще и другие люди. Только работая в команде, они смогли противостоять противнику, даже когда тот превосходил их не только силой, но и числом.



В игре все как и в «жизни» — команда десантников, прикрывающих друг друга и грамотно распределивших между собой обязанности (огнеметчик, стрелок, скаут и т.п.), становится действительно достойным противником для кого угодно, пусть даже для толпы Хищников. Чего явно не скажешь об обычном deathmatch. Представьте себе смертоносную схватку человека и Хищника — когда их всего двое на уровне. «Совершенный охотник» врубает режим «человековидения», и самонаводящаяся пушка не оставляет десантнику шанса даже подойти на расстояние прицельного выстрела (и это не говоря уже о том, что противник может быть просто невидимым). И даже Чужие ему не помеха. На поле классического deathmatch`а безраздельно властвует Хищник, и как ни старались разработчики ограничить его могущество, сделав его чрезвычайно энергозависимым и не слишком щедро раскидав по многопользовательским уровням источники дополнительной энергии, игровой баланс явно смещается в одну сторону. Чужой и человек — они еще могут посоревноваться один на один, но... стоит ли? Не лучше ли собрать побольше народу и почувствовать всю прелесть КОМАНДНОЙ игры?

Поразительно, но факт — игра, которую, не погрешив против истины, можно назвать «новым словом в жанре 3D-action», существовала еще пять лет назад на теперь уже благополучно забытой консоли Atari Jaguar. **Aliens versus Predator**, каким мы видим его сейчас — это всего лишь переиздание давнишнего проекта с применением самых современных технологий и лишнее подтверждение того, что хорошие идеи со временем не стареют. Результат этого переиздания превосходит всякие ожидания. Вспомним Unreal, раз и навсегда поразивший сердца геймеров всего мира, — средний персонаж там «весил» 400 полигонов. Теперь рассматриваем **Aliens vs. Predator**: минимальное число полигонов для персонажа — 860, а для более продвинутых существ вроде Королевы Чужих — 2200. И это при том, что минимум, установленный разработчиками даже для слабых машин — 33 кадра в секунду (и 77 fps для высоких разрешений). Как видите, работа над игровым движком оказалась весьма и весьма плодотворной. Впрочем, графика ей ничем не уступает. Мы как будто возвращаемся в старый знакомый фильм: вот космическая станция, на которой Рипли когда-то довелось впервые познакомиться с Чужими; вот логово Чужих — причудливое переплетение коридоров, слизь и коконы; вот яркий зеленый след на камнях, оставленный фосфоресцирующей кровью Хищника. Зеркальные поверхности, возможность уничтожения практически любых предметов — это стало своего рода «правилом хорошего тона», наряду со следами от пуль на стенах. И надо ли говорить, что все это великолепно реализовано в **Aliens vs. Predator**?

Игра удалась. Ей смело можно пророчить хитовое будущее и армию восхищенных поклонников. Огрехи мультиплейера останутся — куда же без них, но вспомните, сколько патчей выходило (да и выходит) ко второму Quake. Думаю, **Aliens vs. Predator** ждет та же участь — и в смысле исправлений и терпеливого к ним отношения, и в смысле популярности и всеобщей любви. Была сделана достойная попытка отойти от классических канонов жанра и предоставить игроку нескольких принципиально отличающихся друг от друга бойцов. И сложнее всего оказывается сделать выбор, выяснить, что вам больше всего по душе — спокойная уверенность Хищника, дикая, необузданная сила Чужого или же смертоносная техника Человека.



КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

Quake-2, DELTA FORCE
SIN, UNREAL
Motoracer-2
Blood 2, SHOGO
NeedForSpeed III
CARMAGEDDON II
WarCraft II, StarCraft
и многое другое

Эти Игры ВАМ знакомы? Все уровни пройдены? Электронный соперник Вас уже не устраивает? Тогда скорее к нам! Достойные соперники встретят Вас. Для этого есть все необходимые условия! Большая 100 M/bitСеть для выяснения отношений, мощные компьютеры, ПИВО, ЕДА. Все для Вашего удовольствия!

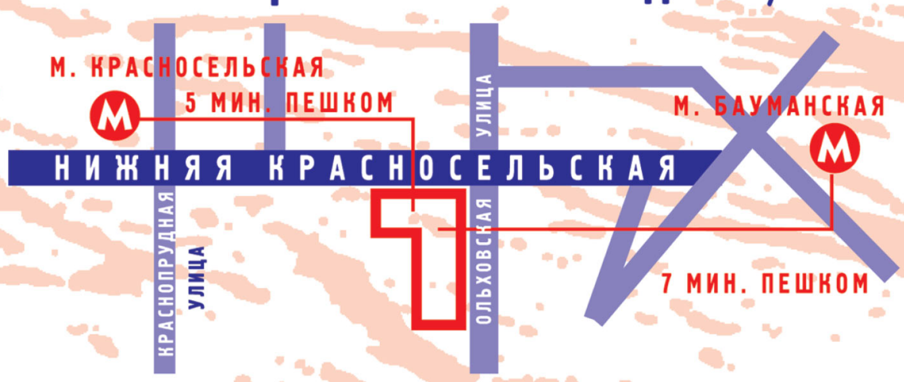
КРУГЛЫЕ СУТКИ

30 компьютеров в сети (100M/bit)
от PII-300/32/15"
до PII-450/64/voodoo2 8Mb/17"

СКОЛЬКО ЭТО СТОИТ? 16р. за 1 час днем
70р. за ночь (00.00-08.00)

ТЕЛ.: 265 · 6762

Нижняя Красносельская д. 32/29



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Economic strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	Hasbro Interactive/Microprose
РАЗРАБОТЧИК:	Chris Sawyer
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 50mb HDD
ОНЛАЙН:	www.rollercoastertycoon.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Theme Park

RollerCoaster Tycoon

Петр ДАВЫДОВ
pdavydov@gameland.ru

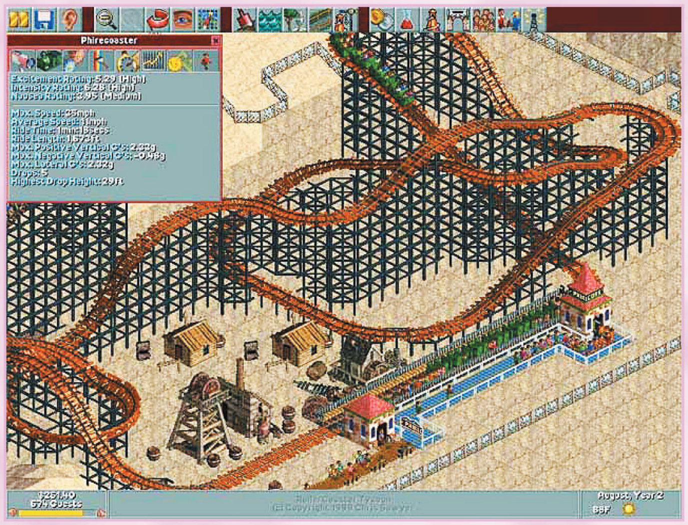
Чем хорош RCT? Лишь тем, что игра позволяет вам самостоятельно конструировать аттракционы. Достаточно ли этого? Навряд ли.

Не так давно, в 38-м номере, мы уже писали про демо-версию новой игры **RollerCoaster Tycoon**. Тогда, если помните, мы задались вопросом о том, насколько же сей проект будет актуален сегодня. Разумеется, ответить на этот вопрос можно было лишь после появления полной версии. Что ж, время летит быстро, и вот игра вышла. Пора подводить итоги. Так каков же будет вердикт?

Сразу отметим, что у **RollerCoaster Tycoon** есть как свои положительные, так и отрицательные моменты. Безусловно, сильной стороной игры является возможность проектирования некоторых аттракционов, начиная от простых американских горок и заканчивая хитроумными лабиринтами. Причем их можно именно проектировать, а не просто располагать территории, как в Theme Park. Смысл сей нехитрой операции сводится к тому, что играющим предоставляется полная возможность создать свой маленький шедевр инженерной мысли. Причем сразу же после этого можно проверить свою изобретательность, открыв новый аттракцион для посетителей. Уже через некоторое время вам будут показаны все его характеристики (для американских горок это максимальная скорость, перепады высот, общая продолжительность трассы и т.д.), включая и самый главный — рейтинг увлекательности. Чем он выше — тем, соответственно, большее число посетителей захочет заплатить свои деньги за возможность испытать новые ощущения.



Не стоит недооценивать столь необычную возможность. Тем более, что играющие могут не только строить собственные аттракционы, но и обмениваться ими по сети. Так, на сайте игры (**www.rollercoastertycoon.com**) скопилось уже более 3000 моделей, созданных простыми игроками. И некоторые из них простоотаки неподдельно потрясают своей изящностью и простотой решения. Причем возможность обмена — только полдела. Разработчиками был объявлен специальный конкурс, в котором может принять участие каждый владелец игры. Для этого достаточно скачать с их сайта специальный сценарий для соревнования и попытаться построить настолько прогрессивный парк, насколько это возможно. Победители, разумеется, получат призы. Хотя разве в них дело? Когда у нас еще была возможность посоревноваться с подобным количеством живых игроков, причем не в скорости реакции и не в смекалке, а именно в возможности победить исключительно за счет собственного таланта? Вне всяких сомнений, это просто здорово.



Однако, как и у любой другой игры, у **RollerCoaster Tycoon** есть и свои минусы. Причем довольно существенные. Начнем с того, что RCT сделан на движке такой памятной многим игры, как Transport Tycoon. Причем вышеупомянутому движку уже, ни много, ни мало, а пять с лишним лет. Именно поэтому насколько подобная графика была очаровательна в то время, настолько же она убога сегодня. То же самое можно сказать и о звуковом оформлении. Впрочем, с графикой еще можно было бы смириться, но... К сожалению, это не единственный печальный момент.

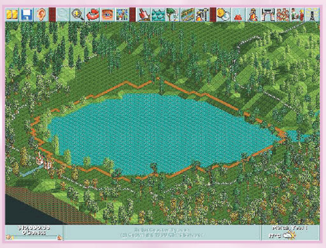
Один из наиболее существенных — непосредственно экономическая модель. Если выбрать любой из прилагаемых к игре сценариев (кампании, кстати, не предусмотрено), то сложность игры определяется исключительно фантазией разработчиков. Скажем, заработать столько-то денег к такому-то числу при такой-то популярности парка. Собственно, все. Выполнили условие — играйте дальше, хоть до посинения. Не выполнили — то же самое. Причем, к глубочайшему сожалению, быть в постоянном плюсе значительно проще, чем хотелось бы. Если в том же Theme Park для выигрыша требовались немалые усилия, то в **RollerCoaster Tycoon** деньги текут сами собой. Причем даже без особых усилий со стороны играющего. Печально...



Не особенно радует и наука. То есть она, безусловно, присутствует, однако максимальная субсидия на научные исследования почему-то ограничена суммой в $400/месяц, а посему на каждое изобретение расходуется уйма времени. Если же учесть, что ускорить время нельзя... В общем, новые аттракционы мы получаем «в час по чайной ложке». Что наводит на мысль, что их совсем мало.

Но главный недостаток **RollerCoaster Tycoon** и та причина, по которой он никогда не будет стоять рядом с Theme Park, заключается в том непередаваемом юморе, который буквально пронизывал оригинальную игру. В **RCT** ничего этого нет. Здесь все как-то пресно. И поэтому играть, учитывая все вышеперечисленные недостатки (хотя их стоило бы скорее назвать провалами), попросту СКУЧНО.

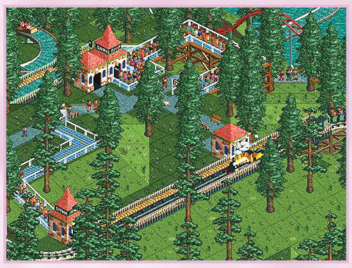


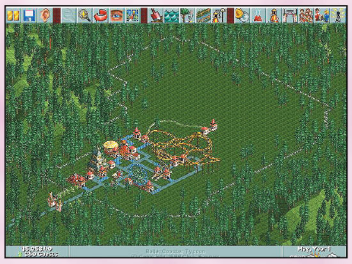


В общем, нам предлагают ухудшенный вариант Theme Park, что не может не наводить на грустные размышления о природе недобросовестности и желании срубить максимум денег, затрачивая при этом минимум усилий. Впрочем, если вы истосковались по экономическим играм — посмотреть на **RollerCoaster Tycoon** все же стоит. Хотя бы из-за возможности спроектировать свой собственный гениальный аттракцион и переплюнуть тысячи людей по всеми миру. Во имя этого, по-моему, уже стоит сыграть.

Собственно, все. Вердикт вынесен, господа, дальше смотрите сами. **СИ**







ДОСТОИНСТВА

Возможность конструировать собственные аттракционы.

НЕДОСТАТКИ

Слабая графика, банальная экономическая модель, отсутствие юмора.

РЕЗЮМЕ

Почему бы ни сыграть еще разок в Theme Park?

6.0

1	VIDEO
0.5	SOUND
0.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Accolade
РАЗРАБОТЧИК:	Beyond Games
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-200, 32 MB RAM (лучше P2-233, 64 MB RAM),3D ускоритель, Win'95
ОНЛАЙН:	http://www.accolade.com/products/redline
АЛЬТЕРНАТИВА:	Carmageddon, etc.

Redline

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Нужно отдать должное компании Accolade — ей удалось создать весьма удачный гибрид кровожадного автосимулятора и классического 3D-шутера, гибрид с идеальным балансом между двумя жанрами.

За последние несколько лет в отношении 3D-шутеров сложился ряд довольно-таки консервативных правил: мы подбираем различное оружие, носимся по бесконечному лабиринту коридоров и убиваем плохих парней (бандитов, роботов, пришельцев — нужное подчеркнуть, ненужное расстрелять). Оружие может быть удобным и необычным, лабиринты — длинными и запутанными, враги являют собой эталонный образец изгоев общества — но основная идея остается прежней. И лишь изредка кто-то пытается пошатнуть древние устои жанра. Как Acoolade, например. Их идея оказалась простой и весьма привлекательной: кому-то нравится Carmageddon, кому-то — Quake, так почему бы не попытаться создать некий гибрид двух жанров, соединить в одной игре 3D-шутер с видом от первого лица и кровавые гонки на под завязку набитых оружием машинах. Что из этого получилось? Получился **Redline**!

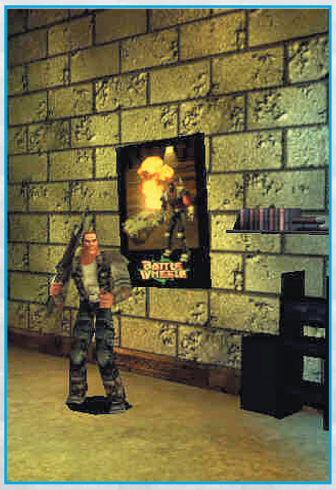


На исходе тысячелетия некие пронырливые личности выяснили, что наиболее значительные научные открытия последнего века скрывались от общественности гигантскими мегакорпорациями. Информация эта потрясла мир и привела его к очередной революции — впрочем, вполне безуспешной. Видя, что дело пахнет керосином, несколько богатейших корпораций объединили свои усилия и рванули здоровенный ядерный заряд неподалеку от Луны. Последствия этого эксперимента оказались весьма разрушительными. Никто больше не мог чувствовать себя в безопасности — радиация покоряла Землю. Служащие корпораций вполне могли позволить себе покупку защитной одежды и надежного убежища. Но были и другие — их называли аутсайдерами. Слишком независимые и неуправляемые, чтобы служить кому бы то ни было, кроме своих интересов, аутсайдеры тем не менее постоянно нуждались в деньгах, и они обычно не слишком стеснялись в выборе средств для их получения. Ну а нам предстоит начать свою карьеру в качестве нового члена одной из таких банд, вовсю бороться с корпорациями и стать по-настоящему крутым бойцом в безумном мире недалекого будущего.



Итак, всего мы получаем двенадцать миссий, каждую со своим уникальным набором заданий. Отыскать главаря банды, взорвать генератор, спасти заложников, вернуть украденные ценности — ну прямо-таки классический хороший парень у нас получается. Вот только методы, которыми он действует... думаю, государство их не одобрило бы. Гремят взрывы, доносятся автоматные очереди, трупы штабелями укладываются на залитую кровью землю, и из-под обломков очередного здания появляется наш герой, подталкивая прикладом главного злодея.

Передвигаться по уровню мы можем двумя способами. Первый — на своих двоих. В этом случае у нас в руках оказывается оружие, прямо-таки вынырнувшее из мультиков о роботах-трансформерах. Эта универсальная штуковина модифицирует себя в зависимости от боеприпасов, которые нам удалось раздобыть. Пара коротких обойм с патронами — о`кей, у нас дробовик. Подобрали обойму подлиннее — и ствол дробовика немедленно отъезжает в сторону, уступая место дулу автомата. Нашлись ракеты — вуа-ля, пару мгновений спустя у нас в руках портативная ракетная установка. Если амуниции много, мы можем свободно переключаться между разновидностями оружия, традиционно «повешенными» на ряд цифр от 1 до 0, если же боеприпасы закончились, у нас в руках оказывается симпатичная такая пила — четыре лезвия, с бешеной скоростью вращающихся в горизонтальной плоскости. Режет все что угодно, патроны у нее не кончаются, единственны минус — перегреться может. Ну а из традиционного оружия особо хочется отметить



снайперскую винтовку — давненько мне не доводилось получать такого удовольствия от обычного оптического прицела.

Передвигаясь пешком, наш герой способен проделывать ряд стандартных движений, как-то: бегать, прыгать, поворачиваться; никакой акробатики в стиле Лары Крофт, к счастью, не предусмотрено. Но если впереди здоровенный пустырь размером с хороший стадион, да к тому же еще и заполненный врагами, пробираться по нему на своих двоих равносильно самоубийству. Нет, попытаться можно — никто не запрещает, но все-таки гораздо удобнее пересесть за руль какой-нибудь машины. Всего в игре можно будет опробовать более десяти видов этих гоночных красавцев, но это отнюдь не означает, что любого из них можно будет доставать из ниоткуда, словно кролика из шляпы. Нет, что попадется — на том и поедем. Самые заманчивые экземпляры вообще имеют пакостную привычку скрываться в какой-нибудь секретной комнате, так что приходится внимательно оглядывать всякие подозрительные закоулки на предмет нахождения заветной двери.

Ну, вот мы и в машине. Игровой вид — да как душа того пожелает: спереди, сзади, сверху, из-за руля... Управлять транспортом можно с помощью мыши (правая кнопка в этом случае будет означать разгон) или же с клавиатуры, особенно если нужно выполнить некий замороченный финт типа резкого разворота на месте. Выбор оружия в машине несколько уступает универсальной винтовочке пехотинца, но зато здесь собраны самые удобные и убойные разновидности — от крупнокалиберного пулемета до самонаводящихся ракет. И стреляет все это добро не только вперед, но и вбок, и даже сзади из-под днища машины какие-то мины вываливаются. За рулем такого мобильного арсенала как-то даже увереннее себя чувствуешь. Жалко только, что по коридорам машины не ездят, даже на мотоцикле туда пробраться не удается. Ничего я не забыл? Ах да, радар — это для удобства пользователя, чтобы врага вовремя обнаружить можно было, и броня — справа есть такой маленький индикатор, который показывает, в каком состоянии находится корпус. Если машину, не дай Бог, взрывают, мы вновь оказываемся на своих двоих.





И так везде, даже в мультиплейере. Отдавая дань моде, разработчики худо-бедно постарались организовать многопользовательский режим, но не слишком в этом преуспели. Карты поражают воображение — создается ощущение, что если попытаться пересечь какую-нибудь особо выдающуюся местность пешком, для этого потребуется целый день реального времени, не меньше. А потому машины и только они. Сверхскоростные монстры в считанные секунды съедают гигантские расстояния, ловко проносятся по многочисленным мостам и пандусам... и ищут. Ищут друг друга по радару. Когда в игре участвуют двенадцать человек, еще есть какой-то шанс заметить врага, так сказать, невооруженным глазом, но при попытке поиграть вдвоем действо начинает напоминать шахматы по переписке. Убил соседа — и можно смело идти курить, пока еще он доберется до новой машины, пока еще до тебя доедет... Мрак, одним словом.

Зато графику **Redline** можно назвать вполне удачной. Великолепное освещение, весьма реалистичные взрывы и выстрелы, оригинальный внешний вид зданий... Отдельной похвалы заслуживают сюжетные ролики, сделанные на движке игры — они как нельзя лучше передают саму атмосферу разрушающегося мира нашего недалекого будущего. Еще одна приятная мелочь — возможность разрушать многие игровые объекты: всякие ящики, шкафы, столы, даже собственную машину можно взорвать, если уж взбредет в голову подобная блажь. Ну а при желании можно написать на стене отверстиями от пуль свое имя — просто так, на память.

Redline появился на рынке компьютерных игр как-то тихо, без подобающих случаю громогласных рецензий и рекламной раскрутки. Так же тихо через какое-то время он и исчезнет, уступив место своему продолжению или просто новому оригинальному продукту того же типа. Но все-таки нужно отдать должное компании Accolade — ей удалось создать весьма удачный гибрид кровожадного автосимулятора и классического 3D-шутера, гибрид с идеальным балансом между двумя жанрами, а это, поверьте, дорогого стоит. Replay ability у игры не слишком велика, и, пройдя **Redline** один раз, вы вряд ли захотите когда-либо повторить этот подвиг. Но до тех пор пока не будет поставлена последняя точка в борьбе с коварными корпорациями, игра доставит вам немало приятных минут.

СИ









ДОСТОИНСТВА

Оригинальный гибрид двух жанров: кровавого автосимулятора и 3D-шутера; хорошие графика и звук

НЕДОСТАТКИ

Безынтересный и непродуманный многопользовательский режим

РЕЗЮМЕ

Довольно интересный проект, достойная попытка создать что-то новое в бесконечной череде клонов

7.5

VIDEO	2
SOUND	1
INTERFACE	1
GAMEPLAY	1.5
ORIGINALITY	2
ADDITIONS	0

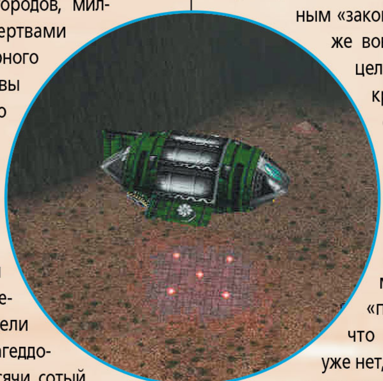
ПЛАТФОРМА:	PC, PS
ЖАНР:	3D Стратегия в реальном времени
ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos
РАЗРАБОТЧИК:	Pumpkin Studios
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 16 MB RAM (лучше P2-233, 64 MB RAM), 3D-ускоритель, Win'95
ОНЛАЙН:	http://www.warzone2100.com
ВЫХОД:	Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Total Annihilation, WarGames

Warzone 2100

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Сделать 3D-стратегию сегодня не проблема. Проблема - сделать хорошую 3D-стратегию. Ребята из Pumpkin Studios доказали всему миру, что головы у них вовсе не тыквенные ;-)

Все произошло слишком быстро. В результате обычной технической ошибки с орбитальных спутников были запущены ракеты с ядерными боеголовками, поразившие Москву, Вашингтон и Пекин. Удар возмездия последовал незамедлительно, и каждая страна считала своим врагом весь окружающий мир. Миллионы людей погибли в огненном вихре, сжигающем небоскребы больших городов, миллиарды стали жертвами чумы и постьядерного хаоса. Но неправы оказались те, кто предрекал неминуемую гибель ВСЕГО человечества. Немногим удалось выжить, но все-таки они были — уцелевшие свидетели всемирного Армагеддона. В год две тысячи сотый население Земли составило один миллион человек. Разделившиеся на сотни вооруженных банд, сражающихся друг с другом за право обладания осколками былой цивилизации, неспособные и нежелающие остановить бесплодную войну, грозящую поглотить все живое, войну, в которой каждый был сам за себя. И лишь горстка людей пыталась отвоевать хоть какое-то будущее для этого мира...



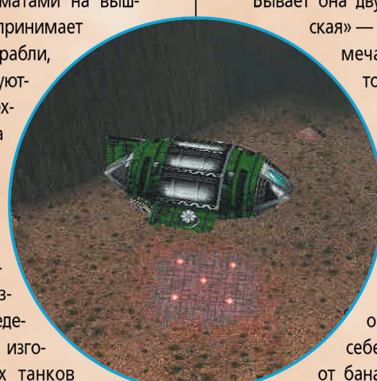
В 3D-стратегии я окончательно и бесповоротно влюбился примерно во времена Myth`a Первого. Как только выяснилось, что врага теперь можно не просто закидывать гранатами, но делать это вполне безнаказанно, забравшись на ближайшую гору, что стрелы, оказывается, могут летать по каким-то загадочным «законам физики» и даже вовсе не попадать в цель, что карту можно крутить в разные стороны, выбирая самый удобный «взгляд на вещи»... словом, в нем было все, о чем так долго мечтали фанаты «плоских» RTS. Так что обратной дороги уже нет, что прекрасно понимают разработчики Warzone 2100. Однако, как говорится, не трехмерностью единой... Как вам нравится возможность конструирования собственной техники из нескольких компонентов? О нормальном воплощении этой идеи вся игровая общественность мечтала уже очень давно. Впервые я познакомился с ней еще будучи счастливым обладателем ZX-Spectrum. Была такая игрушка — Nether Earth — где во время войны на далекой планете мы захватывали заводы, производили на них различные шасси, корпуса, вооружение и компьютеры, а затем собирали из всего этого великолепия настоящих боевых роботов. Со временем идея эта не умерла, различные команды разработчиков с переменным успехом пытались возродить ее к жизни уже на PC, но преимущественно в «плоском» варианте и с такой графикой, что становилось просто грустно (вспомнить хотя бы Extreme Tactics). Однако на этот раз в **Warzone 2100**, похоже, все получилось.

В целом игра спланирована согласно классическим RTS`овским канонам. Разработчики решили не утомлять нас обилием ресурсов, оставив в качестве единственного ресурса нефть. Специальные вышки выкачивают ее на поверхность, а силовая установка перерабатывает в энергию, необходимую всем остальным постройкам. Среди них вы вряд ли найдете что-нибудь новое и незнакомое: все распланировано согласно. Поселение окружается специальной стеной с пулеметами-автоматами на вышках, космопорт принимает транспортные корабли, в бараках тренируются солдаты, вся техника создается на фабриках и т.д. Конечно, не обошлось и без приятных усовершенствований, вроде возможности распределения заказов на изготовление разных танков между несколькими заводами.









Кстати, о боевой технике. В среднестатистическом танке при внимательном рассмотрении обнаруживается ровно три детали. Немного, казалось бы, но если вспомнить, что технологий в игре насчитывается без малого четыре сотни, на деле даже такая простенькая конструкция оборачивается примерно 2000 вариантов различных машин на выбор. Так что вполне достаточно. Корпус и шасси особых подвохов в себе не таят, девиз «больше, тяжелее, круче!» подходит им на все сто. Другое дело начинка, определяющая, чем именно станет танк в своей, увы, недолгой военной жизни. Бывает она двух видов: «гражданская» — и мы получаем замечательный экскаватор, радар на колесиках, передвижной командный центр или даже ремонтную мастерскую; и «боевая» — все разнообразие когда-либо сочиненных человеком орудий уничтожения себе подобных, начиная от банального пулемета и заканчивая мобильной ракетной установкой. Все это добро (корпуса, колеса и электронику) мы можем собирать в самых причудливых комбинациях, каждый раз создавая что-нибудь новое и полезное. Но не сразу, конечно. В начале игры нам доступна разве что технология создания экскаватора — глядя на эти машины, понимаешь, почему они пережили даже ядерную войну. Ну а все остальные технические новинки придется отвоевывать у врагов. Непонятно только, если они такие умные, что же они тогда такие бедные, в смысле, чего же защищены так плохо? Но, как бы то ни было, захватив вражеский поселок, мы становимся счастливыми обладателями «артефакта», определив который в исследовательский центр, получаем новую технологию — например, какой-нибудь пулемет. Конструируем новую машину, налаживаем массовое производство... И если наше детище окажется довольно удачливым, у него есть все шансы стать реальным ветераном в игре — подняться с начального для любого юнита уровня rookie на восемь ступенек до заслуженного hero и обнаружить в себе какие-нибудь новые способности. Или же уже в первом бою оказаться грудой пылающих обломков. Кому как повезет...



Графика в игре вполне мила. Холмистая местность, сказочной красоты туман, плавно скрадывающий находящиеся на некотором удалении предметы, вполне натуралистичные взрывы... Динамическое освещение — штука вообще весьма приятная, ну а для стратегии особенно. Впрочем, одно нарекание все-таки есть. Вся техника в игре — теперь вы поймете, почему мы упорно именовали ее танками — буквально близнецы-братья. Разработчики почему-то не удосужились хоть сколько-нибудь разнообразить внешний вид своих юнитов. С одной стороны, конечно, в этом можно найти и свои положительные стороны — некий элемент загадки, когда на тебя наваливается сосед, а ты лихорадочно пытаешься дать себе ответ на вопрос: «А из чего все это сделано?». Однако я почему-то сомневаюсь, что подобное однообразие придется по душе большинству фанатов.



Впрочем, дело вкуса. Все равно через пару дней начинаешь различать модели танков по длине ствола и стуку гусениц, восхищаться прелестью многообразия и глумиться над новичками, которым еще только предстоит открыть для себя замечательную трехмерную стратегию **Warzone 2100**. **СИ**

ДОСТОИНСТВА

Замечательный военный конструктор: придумай свой танк и тут же опробуй его в бою.

НЕДОСТАТКИ

Вся боевая техника в игре выглядит несколько однообразно, у юнитов порой возникают проблемы с нахождением пути.

РЕЗЮМЕ

Красивая, стильная и безусловно интересная стратегия. И даже однообразие графики не портит общего впечатления, а придает игре некий особый шарм.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
0	ADDITIONS



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Puzzle/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Project 2 Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Avalon
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-90, 16 MB RAM, 180mb HDD, Win 95
ОНЛАЙН:	www.reah.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Myst, The 7th Guest

Reah: Face the Unknown

Мария **ПАЛАГИНА**

Со временем мы все больше и больше убеждаемся в том, что жанр Adventure закапывают в могилу вовсе не игроки, а малоискушенные в создании качественных игр разработчики. Вот вам и еще одно доказательство...

Если среди наших читателей есть желающие отдохнуть от баталий и изматывающих гонок преследования, то их вниманию предоставляется игра на сон грядущий — «Риа: лицом к неизвестному» от польской фирмы Avalon. После нее вы наверняка заснете спокойно. Ни к чему не обязывающий двухмерный движок, отсутствие ускорения и неспешное передвижение по стрелочке — что еще нужно счастливому обладателю минимум Pentium 90 с 16mb памяти?!

Да, испортили нас современные технологии. Если в игрушке нет округлых трехмерных героев, не говоря уж о трехмерном движке и душещипательном сюжете, то мы смело причисляем ее к пережиткам прошлого. После чего, поковыряв с полчасика немудреный интерфейс, с легким сердцем откладываем подобное изделие в сторону. И что же получаем взамен? Да практически ничего. В среднем на прохождение квеста у опытного игрока уходит около семи вечеров. А по сложившейся в последнее время традиции хороший квест выходит не чаще, чем раз в полгода. И вот тогда-то становится понятно, для чего нужны квесты средней и малой руки. Все таки какое никое, а развлечение, да и форму надо поддерживать, чтобы с достоинством встретить более привлекательную новинку. Вот **Reah** — как раз такая игрушка. В смысле — не давно ожидаемая новинка, а другая, призванная, так сказать, поддерживать. Все бы ничего, да уж больно она напоминает покрытых пылью былых фаворитов жанра, причем сразу «Myst», «Riven « и даже «The 7th Guest».

Действие, как водится, происходит в далеком будущем. Незадачливого журналиста телепортируют на загадочную планету, и мистические двери захлопываются перед ничего толком не успевшим понять героем. И оказывается он перед стенами средневекового города. Вскоре становится понятно, что вас занесло на планету, у которой серьезные проблемы с водой — в городе она отсутствует, зато буквально за углом беспрерывно бьют фонтаны. Наверное, поэтому большинство загадок именно на эту тему: то достать воду, то избавиться от воды. Но это по ходу дела, а вообще, практически до конца игры, невозможно понять ни чего от вас хотят, ни как вообще вы здесь оказались. Но, как бы там ни было, обратного пути нет. Кстати, оказались вы, по непонятной логике создателей, не на самой планете Риа, в честь которой была названа игра, а на ее родной сестре — планете без названия. Но что же все-таки ведет героя и определяет последовательность действий? В основном, случайное стечение обстоятельств и немногочисленные жители, которые вас уже где-то видели... Правда, в конце игры, если вы до него все-таки доберетесь (игра аж на 6 CD), ваше упорство будет вознаграждено — играющему популярно объяснят, для чего, собственно, все было задумано. Спасибо и на том.

Если не считать непродуманной сюжетной линии и отсутствия трехмерного движка, в остальном **Reah** вполне можно отнести к классическому puzzle-adventure от первого лица с элементами мистики. Все загадки четко разделяются на две категории. Первая — задачи с вполне логичной последовательностью действий. В основном приходится иметь дело с различными средневековыми приспособлениями. Перед вами стоит четкая цель — открыть некую дверь или проход, починить мост, добыть огонь и тому подобное. Все это успешно и с удовольствием выполняется, если к месту применить элементарные знания по математике и физике. Вторая же категория — это задачки, решаемые методом «научного тыка». Над ними можно биться неделю, и если случайно попадете в цель, то потом, в принципе, можно понять и логику авторов. Это загадки, так сказать, воспитывающие характер.

В победе над головоломками решающую роль играют звуки, поэтому при головной боли лучше сразу выключать компьютер, а не опцию звука. К примеру, я несколько часов бегала по городу, поворачивая на все лады три краника, пока, наконец, не раздались долгожданные фанфары, означающие, что загадка решена. Кстати, порой это единственный способ узнать, что вы все сделали правильно.

Надо признать, что все загадки выдержаны в едином художественном стиле. В определенный момент начинает казаться, что ты действительно один-одинешенек в забытом древнем городишке, и выбраться отсюда — вопрос жизни или смерти. Основной инвентарь вполне узнаваем: философский камень, амулет, алхимические жидкости, весы, зеркала и каменные таблицы. Интерфейс не заставит вас задумываться, куда двигаться и что применять в конкретный момент. Для меня это было большим облегчением. Двигаться можно только в нескольких направлениях, указанных стрелочками в низу экрана, а предмет, который применяется в данный момент, просто подсвечивается зеленым.



Герой, за которого надо играть, не имеет ярко выраженной индивидуальности, и поэтому сюжет, как говорится, линейный. Собственно, все его действия состоят в правильном перемещении от загадки к загадке. Отступить от намеченной траектории просто некуда. Единственная предусмотренная возможность нелинейного развития — это головоломки, практически у каждой из которых есть несколько похожих решений.

Но что в игре по-настоящему радует, так это графика. Слайды с пейзажами для подобной композиции сменяют друг друга довольно плавно. От некоторых ландшафтов просто захватывает дух, особенно в месте действия под названием Оазис. Здесь даже разработаны эффекты движущейся воды и солнечной дорожки. Удачно также создано наложение света и тени. Вся эта живописнейшая картина дополнена криками экзотических птиц и животных. После пустынного города здесь по-настоящему отдыхаешь душой и телом. В некоторых местах количество слайдов позволяет сделать круговой панорамный обзор. А плавное перемещение по заданной траектории создает впечатление поистине трехмерного окружения. Жалко только, что нельзя, по привычке, подойти и пощупать предметы интерьера. Ну да ладно. Для двухмерного движка и так очень и очень недурственно.





В общем, сочетание графики и звука в игре достаточно удачное, и здесь, к счастью, придраться не к чему. Тем более что, при желании, музыку можно отключить. А вот актеры подкачали. Небольшие анимационные вставки иногда действуют как ведро холодной воды на голову. Только начнешь погружаться в виртуальную реальность, как кто-нибудь из оживших героев так на тебя зыркнет, что охладит весь пыл к дальнейшим исследованиям. Что ж, жизнь не стоит на месте, и избалованный пользователь жаждет профессиональных актеров... И ничего тут не попишешь.

Если кому-то после подобного описания будет еще интересно сыграть в **Reah**, то считаю своим долгом сказать, что шедевры — вещь редкая. И если вы истинный фанат жанра, то обилие головоломок в **Reah** не оставит вас равнодушным. Здесь играющего не преследует смертельная опасность, не нужно пользоваться оружием, нет также действующих на нервы сцен собственной смерти и следующим за ней приглашением: «начнем снова?». Можно неспешно бродить по красивым окрестностям и быть уверенным, что из-за угла не выскочит очередной монстр. Я бы назвала **Reah** игрой для семейного просмотра. Играть в нее могут и старики и дети. Основной акцент сделан на затейливые головоломки в жанре puzzle, а все остальное более менее прилагается. К тому же те, кто не имеет финансовой возможности наяву поехать в джунгли или пустыню, красочные слайды в игре — неплохая замена на первое время. Еще один плюс — плавный переход с диска на диск. Можно было ожидать неразрешимых проблем в этой области, но, слава Богу, при смене дисков игра не ломается. Так что если вы действительно не можете жить без головоломок, это **Reah** — игра для вас. Если же перечисленные выше недостатки показались вам непреодолимым препятствием в желании поиграть, то и не стоит себя насиловать. Ждите еще чего-нибудь новенького.

СИ

ДОСТОИНСТВА

Качественная графика и звук, разнообразие головоломок.

НЕДОСТАТКИ

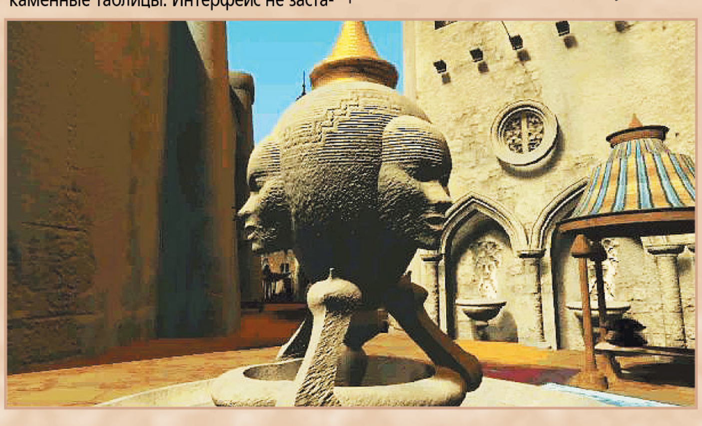
Непродуманный сюжет, минимальная свобода действий, некоторые головоломки несколько нелогичны.

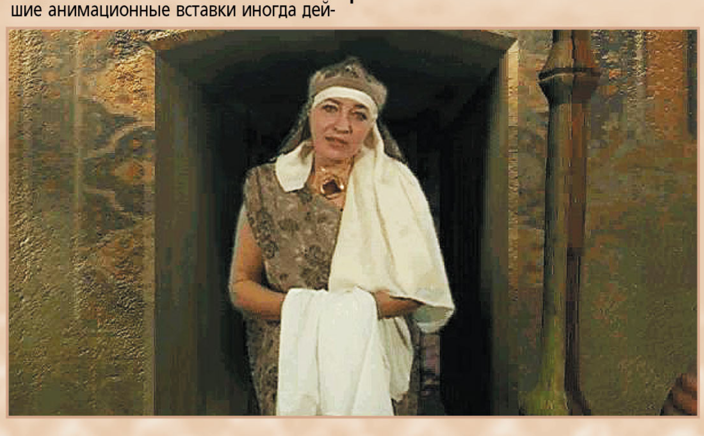
РЕЗЮМЕ

Довольно затянутый квест, который однако способен скрасить полное отсутствие игр этого жанра на настоящий момент.

6.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS





ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	симулятор/action
ИЗДАТЕЛЬ:	Dynamix
РАЗРАБОТЧИК:	Sierra
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM, Win'95/98, DirectX
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	2-25
ОНЛАЙН:	http://www.sierraonline.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	MechWarrior 3

Starsiege

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Это, конечно, не MechWarrior III. И даже, представьте себе, не Heavy Gear II. Создать суперигру на этот раз у Dynamix не получилось.

Вот и началась очередная эпоха симуляторов роботов... Началась она, к слову сказать, довольно-таки уныло и безрадостно. После демки MechWarrior III, продемонстрировавшей внушительный уровень игрового процесса, вываливается Starsiege... Честно говоря, после весьма удачного Starsiege Tribes от того же Dynamix было бы, по меньшей мере, странно предположить, что впоследствии мы увидим что-либо подобное. Игра не просто плохая или, скажем, не красивая, а просто никакая. В принципе, попытка разработчиков отделить **Starsiege** от серии Earthsiege не провалилась, но с точки зрения игровых возможностей результат оказался плачевным. В принципе, это все те же Tribes в однопользовательском режиме. Никакого баланса, серое однообразие и полное отсутствие следов дизайнерской работы — все это производит далеко не самые лучшие впечатления.



ДОСТОИНСТВА

Как ни странно, производят свежие впечатления менюшки, выполненные в своеобразном ретро-стиле, детально сконструирована Вселенная Starsiege, которая, в принципе, способна выдержать сравнение с Battletech.

НЕДОСТАТКИ

Старый графический движок, полное отсутствие баланса, полное отсутствие ощущений игровой атмосферы, катастрофически слабый AI, корявое управление. Разработчики даже не удосужились потрудиться над самыми элементарными вещами, которые бы удерживали нас в самой игре.

РЕЗЮМЕ

Такое ощущение, что авторы сделали максимум для игры, но при этом забыли сделать саму игру...

5.5

1	VIDEO
1	SOUND
0.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

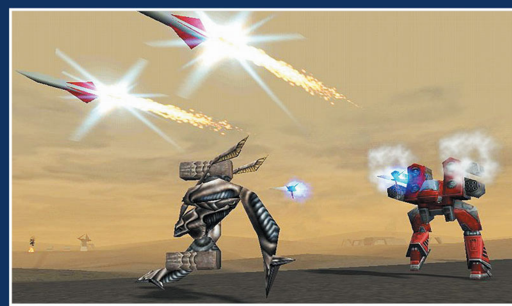
Если в игре и есть какие-либо достоинства, то это, прежде всего, вселенная, очень похожая на Battletech. Все то же далекое будущее, все те же враждующие между собой группировки, все те же роботы, которые разве что выглядят значительно меньше. Кстати, называются роботы в **Starsiege** несколько странно — HERCS. Сюжет очень органично вживлен в игровой процесс — по крайней мере, интерпланетные новости, полные биографии пилотов дают наглядное представление о том, в каком мире мы находимся.

Вообще многочисленные менюшки, в которых мы выбираем символику и тех же самых пилотов, впечатляющие брифинги, в которые разработчики очень умело вмонтировали видеофрагменты с объяснениями миссий, какие-то



дополнительные, нужные и ненужные факты, связанные с происходящими событиями, — все это производит впечатление того, что нас пытаются подольше задержать в этой «доигровой» части. Могут возникнуть даже предположения, что авторы **Starsiege** специально использовали слегка устаревшую систему менюшек, дабы сыграть на ностальгии отдельных геймеров. Даже графическое оформление этой части игры реализовано в своеобразном стиле «ретро», который навевает воспоминания о старом добром MechWarrior, привлекавшем нас тем, что словами как раз объяснить не удастся. Короче говоря, если и есть что-нибудь ценное в **Starsiege**, так это именно пресловутые менюшки и брифинги. Все остальное, надо сказать, заслуживает мало внимания.

После затянувшегося вступления мы оказываемся в поле... Тот, кто хотя бы раз видел **Starsiege Tribes**, поймет, насколько мало изменилась графика. И если, скажем, в Tribes неприхотливый движок, в общем, не особенно сильно влиял на игровой процесс, то теперь приходится признать, что унылые пейзажи и чересчур простые модели роботов никак не разнообразят прохождение миссий, которые к тому же большой фантазией не отличаются. Слоняться по территории от одной точки к другой, покрывая километры расстояния, донельзя скучно. Хотя бы потому, что не на что смотреть. Бледно-желтые, бледно-зеленые, белые (а в большинстве своем просто серые) цвета, почти уникальные (в том смысле, что редкие) деревья, чересчур бесхитростная архитектура зданий, которые, кстати, также достаточно редки, наводят на мысль о том, что в игре есть еще что-то, что могло бы нас заинтересовать. Но ничего такого в **Starsiege**, увы, нет.





«А как же сражения?», — спросит удивленный читатель. Есть в **Starsiege** и сражения. Правда, и их разработчики умудрились сделать под стать окружающим нас пейзажам. То есть, никакими. Если мы, к примеру, смотрим на сражение нескольких роботов, то можно подумать, что нас ждет нечто стоящее. Вспышки лазеров, взрывы, причудливые маневры — все это способно на короткий момент обрадовать. Однако стоит лишь вмешаться в разборки, кажущиеся издалека масштабными, как понимаешь, что все это был лишь зрительный обман. Вспышки лазеров, которые казались столь привлекательными издалека, надоедают через несколько минут, взрывы случаются не так уж и часто, а причудливые маневры могут не самым лучшим образом охарактеризовать искусственный интеллект, о котором нам еще предстоит поговорить. Во многом виной сему оказывается неуклюжая система управления — курсорами на клавиатуре мы управляем передвижением, мышкой вращаем торс робота. На самом деле, это ужасно неудобно, к тому же дистанционный бой вести почти невозможно. Внешне это должно выглядеть крайне смешно — на небольшом пятачке друг вокруг друга крутятся два (три, четыре — не имеет значения) робота, которые время от времени куда-то стреляют. Новичкам можно лишь порекомендовать не шевелить мышку руками. Процесс сражения представляется удивительно вялым, скучным и безрадостным. Полное отсутствие каких-либо неожиданностей в конечном счете выводит из себя.



С другой стороны, нельзя не засомневаться в справедливости своих выводов. Все-таки мы сидим в многотонной махине, какой динамики можно требовать от игрового процесса, это же, в конце концов, не какая-нибудь аркада! Все это, между тем, полностью противоречит нашим ощущениям. Да не в гигантском роботы мы сидим! Пусть ходит HERC медленно и пусть он не способен забраться на крутой холм, но он вовсе не большой. Просто очень неуклюжий. И как бы не убеждали меня разработчики в обратном, я ни за что им не поверю. В итоге у нас получается — неизвестно зачем из **Starsiege Tribes** убрали людей вместе с динамикой многопользовательского режима и засунули роботов.



На сладкое — искусственный интеллект. То, как передвигаются роботы, управляемые AI, надо видеть. Достаточно самого вульгарного тактического приема, чтобы они запутались и начали крутиться на месте, не в состоянии сориентироваться на поле боя. Просто сядьте им на хвост. Единственная помеха — идиотическая система управления. Объяснения сему недоразумению не представляются разумными. Дескать, роботы большие и поэтому они реагируют на наши приказы слегка замедленно. Такое оправдание вряд ли можно считать удовлетворительным по уже названным причинам. Бывают и откровенные приколы. К примеру, однажды мой HERC зацепился какой-то своей бронированной частью за врага. Враг оказался чрезвычайно упертой сволочью и тупо продолжал шевелить ногами, воображая, очевидно, что он идет вперед. Как мы расцепились, до сих пор остается для меня загадкой. Еще большей загадкой остается для меня, каким образом упертая вражина осталась целой и невредимой, несмотря на то, что ни на секунду я не переставал стрелять. Подобных вопросов после игры остается очень много.

Можно роботов собирать. Тоже очень веселое занятие, особенно если помнить о том, что нет почти никакой разницы, на чем мы будем ездить в игре. Разве только что в оружии. А ощущения, впрочем, все те же.

Этой игре многого не хватает. Графики, баланса, огонька... Все также бледное, как окружающие нас пейзажи. Игра просто-напросто не доделана. И если **Starsiege Tribes** оказался лично для меня приятным сюрпризом, то просто **Starsiege** разочаровал всем. Грустная игрушка... **СИ**



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	wargame
ИЗДАТЕЛЬ:	Talonsoft
РАЗРАБОТЧИК:	Gary Grigsby, Keith Brors
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133, 16 MB RAM, 70mb HDD
ОНЛАЙН:	www.talonsoft.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Achtung: Spitfire, Europe Ablaze

Battle Of Britain

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

Перед нами очередная (сколько их еще будет?) неудачная попытка научить старый жанр новым рыночным правилам.

Одними бомбардировками исход войны никогда не решить. Ни сегодняшняя Югославия, ни Германия в конце Второй Мировой не были повержены армадами воздушных крепостей. Но военные, похоже, не делают выводов из печальных опытов, вернее опыта начала WWII. Первой попыткой поставить противника на колени с помощью одних лишь бомбардировок стала Битва за Британию, в которой Люфтваффе и Королевские ВВС столкнулись в 1940 году. Закончилось все, как известно, ничем — немцы начали переброску авиации на восточные границы, готовясь к операции «Барбаросса», однако Британия считает себя победившей, ибо сбито было вдвое больше германских самолетов, нежели английских.

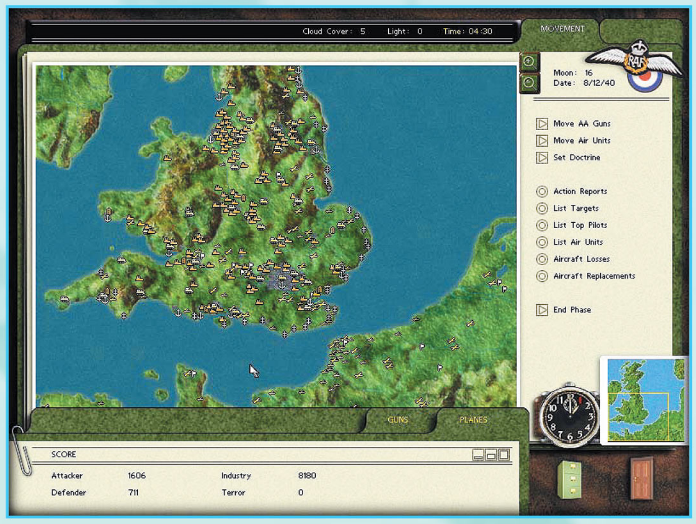
Возможность выяснить, а не могло ли все сложиться как-то иначе, предоставляют нам легендарные дизайнеры Гэри Григсби и Кейт Брорс. Временно отвлекшись от создания очередной серии «Стальных Пантер», они обратили свои взоры на пятый океан — воздушную стихию, и создали там первую за более чем десять лет военную игру на стратегическом уровне. Предположим, что Германия при правильной стратегии действительно могла победить гордых бриттов одними бомбежками, и посмотрим, что же нам приготовили по этому поводу две живых легенды военных игр?

Итак, это на самом деле стратегия, не тактика, но реализм и уровень детализации просто поражает. В игре действительно, в полном соответствии с обещаниями, представлены все модификации самолетов обеих воюющих сторон — 109 и 110 «Мессеры», 87-е «Юнкерсы» и масса обычных германских бомберов с одной стороны, и «Спитфайры», «Харрикейны», неповоротливые «Бленхеймы» и убогие «Дефианты» с другой. В кампании 1941 года (о ней — чуть позже) появляются более поздние модели самолетов, например, FW 190. У каждой машины есть ряд параметров — броня, огневая мощь (соответственно размещенным на них пушкам и пулеметам), количество «хит-пойнтов», маневренность, бомбовая нагрузка. Ну и, конечно, немало внимания уделено пилотам — создается впечатление, что, действительно, все пять или больше тысяч летчиков взяты из реальных реестров немецких воздушных флотов и RAF. Правда, параметр у них практически один — expirience, да еще командирам подразделений добавлена парочка, но все равно приятно.

Battle of Britain, разумеется, несимметрична. То есть, воюя за Британию и за Рейх, вы играете в две совершенно разные игры. Причем дать возможность сторонам поменяться местами — то есть англичанам побомбить, а немцам выступить в роли обороняющихся не дают (хотя исторически так и было — после того, как во Франции и вообще на западе осталось немного фашистских пилотов, к тому же и неопытных, RAF довольно часто совершало ночные налеты на континент). Вместо этого предложена гипотетическая кампания 1941 года, предполагающая отказ Германии от войны с СССР в пользу продолжения воздушной борьбы с Альбионом. В общем, довольно любопытная кампания, учитывая появление более мощных истребителей у обеих сторон, а также возросший радиус действия немецких бомбардировщиков.

Впрочем, хватит об исторической основе игры, хотя без таковой wargame ничего и не стоит. С историзмом и реализмом все совершенно в полном порядке, как, впрочем, всегда и случается в продуктах, выпускаемых Talonsoft. А вот как проходит захватывающий процесс бомбежек и работы ПВО?

Скажем сразу — процесс, в действительности, крайне не захватывающий. Как уже упоминалось, игры за Британию и за Германию сильно различаются. Итак, Германский игрок в своем распоряжении имеет две основных фазы — планирования и выполнения приказов. Планирование проходит, разумеется, в режиме паузы и представляет собой долгий и нудный процесс указания целей для бомбардировочных рейдов и разведки. Подчеркиваю — долгий и нудный, особенно в отношении разведывательных миссий. Причем, к сожалению, не очень удобный из-за интерфейсных проблем (в общем и целом интерфейс несколько недоработан) и лишенный нескольких желательных элементов. Например, высота полета задается раз и навсегда, и такое действие, как снижение или повышение в процессе рейда, невозможно. Что оказывается значительно существеннее, чем может показаться на первый взгляд. Дело в том, что у англичан на вооружении состоят радары двух типов — большого радиуса действия, обнаруживающие цели выше 5000 футов, и малого радиуса, для высот от 500 до 5000 футов. Казалось бы, проще всего летать низко, но тут мы в буквальном смысле сталкиваемся с проблемой аэростатов заграждения. Они могут быть подняты на высоту до трех с лишним тысяч футов (т.е. более километра) и стать причиной гибели многих самолетов. Так вот, если бы была доступна операция «смена эшелона», то можно было бы спокойно идти на малой высоте, а вблизи цели резко взять вверх — таким образом перехватчики могли не успеть потрепать силы до бомбежки. Но это, к сожалению, мечты. А такая, кстати, рекламировавшаяся деталь, как прикрытие разных участков трассы разными истребительными эскортами, очень трудно реализуема — интерфейс, понимаете ли...





Особенно нудно распределять цели разведчикам, нудно, но жизненно необходимо. Ведь за довольно короткое время, дней за пять, англичане могут успеть починить выбитый вами радар и засечь ваши ничего не подозревающие бомберы. Чтобы избежать этого, важно быть в курсе всех потерь британской индустрии и перемещений их перехватчиков. Так что для победы необходимо регулярно обновлять информацию о целях.

Важным фактором является выбор времени налета. Правильно распределив по времени удары по различным частям Англии, можно оттянуть крупные силы на незначительный или лучше прикрытый рейд, а наиболее важный удар нанести без потерь. Отдельная песня — это ночные бомбардировки. С одной стороны, они гораздо более безопасны для бомбардировщиков, но с другой — значительно менее точны и выполняются без истребительного эскорта. И, к тому же, если все же нарваться на ночные файтеры англичан, особенно ужасные в гневе «Бофайтеры», то унести ноги и крылья будет нелегко.

Целей же для бомбардировки великое множество. Можно уничтожать объекты нефтяной промышленности — хранилища, порты, в которые поступает сырая нефть, бензиновые заводы — и таким образом лишить RAF топлива. Разгромив заводы авиаиндустрии, вы резко замедлите поступление свежих самолетов к врагу, а налеты по аэродромам лишат британцев баз и понизят мораль. Наконец, упомянем «устрашающие» бомбардировки городов и вывод из строя радаров. Стратегий для победы может быть несколько, и это радует.

А вот процесс достижения этой победы — нет. Потому что, распределив всем цели, вы переходите в фазу «Реакции». И в течение долгого реального времени сидите и тупо смотрите мультик про налет ваших доблестных пилотов на туманный Альбион. Повлиять на события? Невозможно. «Промотать» долгое и утомительное действо? Опять невозможно. Сиди и смотри.

Совсем иначе **Battle of Britain** выглядит со стороны англичан. Там игроку предоставлена фаза передвижения для переброски эскадрилий и средств ПВО — зениток и аэростатов, и уже знакомая фаза реакции. На сей раз нет тупого смотрения в монитор, наоборот, куча действия с взлетами и посадками, интересная борьба с агрессорами. Борьба, опять же, в реальном времени с возможностью паузы, чинно благородно. Вот только опять все происходит как-то чересчур долго и затянуто...

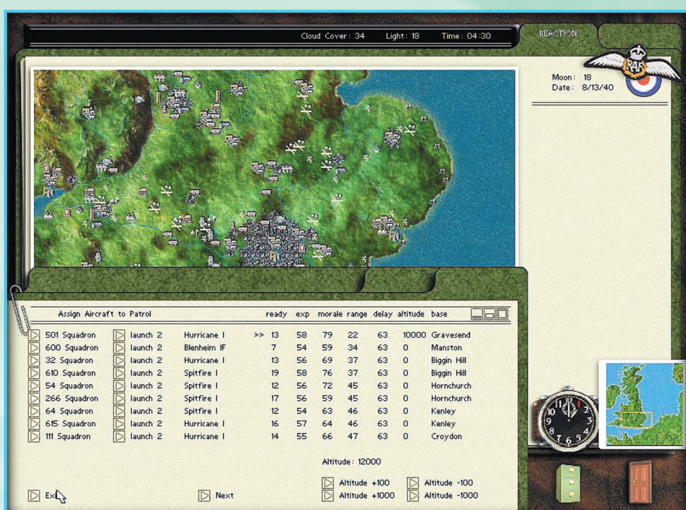
В общем, игра нудна и, что еще хуже, жрет совершенно ужасное количество времени — за один реальный день проходит ну максимум с десяток дней-ходов. И не спасет даже довольно неплохой AI, хотя не без греха и он. Рейды за немцев планирует хорошо, но цели выбирает порой бездарно. А вот в обороне действительно силен, тут с ним справиться непросто.

Причем графика также оставляет желать лучшего. Она неплоха, но крайне незрелищна, что на фоне игры нудной и скучной смерти подобно. Звук еще как-то вытягивает (эффекты и музыка хороши), но с трудом.

В общем, жаль. Целиком реальное время, без разбития на фазы и, конечно, в щадящем режиме могло спасти игру. Большее количество кампаний тоже могло вытянуть **Battle of Britain**. Не вышло. Очень любопытная и оригинальная военная игра совершенно лишена динамизма, даже по нашим скромным воргеймерским понятиям и может прийтись по душе очень и очень немногим. Друзья мои, я опечален.

СИ





ДОСТОИНСТВА
Первый за долгое время wargame в воздухе на стратегическом уровне; реализм; интересная тематика.

НЕДОСТАТКИ
Просто феноменальная затянутость. Крайняя незрелищность.

РЕЗЮМЕ
Только для фанатов, более того — для супер-фанатов. К сожалению.

5.5

1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
0	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	стрелялка с пистолетом
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	Sega AM1
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-2
ОНЛАЙН:	www.sega.co.jp
АЛЬТЕРНАТИВА:	HotD, Time Crisis, Virtua Cop

The House of the Dead 2

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Для Sega стрелялка с пистолетом это то же, что для Square RPG, а это значит, что с покупкой THOTD2 вы не прогадаете

Стрелялка с пистолетом для Sega жанр особый. Изменив однажды этот жанр раз и навсегда, она с завидным постоянством выпускает на рынок целыми пачками различные вариации на тему ее незабвенного Virtua Cop'a, абсолютное большинство которых добивалось внушительного успеха. Продолжение же ее мирового суперхита на игровых автоматах, **The House of the Dead**, ждала точно такая же судьба, как и у всех его прародителей. Появившись в аркадах в конце ноября прошлого года, эта игра в течение около четырех месяцев находилась в пятерке самых популярных произведений для данного «формата» и даже смогла несколько недель провести на верхней строчке соответствующего хит-парада. И вот теперь данный продукт, наконец-то, вышел и на Dreamcast, на котором ему теперь уготована честь стать самой популярной игрой этой весны для этой приставки. И хотя, как и положено игре первого поколения, у **House of the Dead 2** все-таки имеется пара-тройка обидных недочетов, в общем и целом данный проект можно по праву назвать достойным продолжателем дела Virtua Fighter 3 tb, Sonic Adventure и Sega Rally 2, и его популярность можно смело назвать заслуженной.

Но, перед тем как перейти к описанию самой игры, позвольте мне обратить ваше внимание на пару очень интересных фактов. Во-первых, **THOTD2** поступил в продажу новым, революционным пистолетом, оснащенным крестовиной, двумя дополнительными кнопками и слотом для подключения вибратора или карточки памяти. И если крестовине еще только лишь найдется применение (например, в том же проекте D2, который, надеюсь, будет поддерживать данный аксессуар и позволит с его помощью как передвигаться по миру, так и расстреливать монстров), добавление пистолету вибрации уже сегодня значительно расширяет тот спектр чувств, которые испытывает игрок от знакомства с подобными играми. Во-вторых же, надеюсь, вам будет интересно узнать о том, что именно **The House of the Dead 2,** а не Sonic Adventure, была самой первой оригинальной игрой, разработанной для Dreamcast. И, что самое главное, по слухам, ее разработка была практически завершена еще тогда, когда окончательные спецификации данной консоли все еще находились в подвешенном состоянии. В поддержку же этого слуха говорит тот факт, что графически данная игра абсолютно не похожа на всех своих собратьев по приставке. А это, согласитесь, хорошо, так как похожие как две капли воды игры способны навести неподдельную скуку.

Итак, в основе **The House of the Dead 2** лежит знаменитая стрелялка Virtua Cop, с которой в свое время Sega прорвалась в лидеры этого самого древнего жанра видеоигр (для тех, кто не знает, сообщу: именно некая безымянная и не поступившая в продажу стрелялка с пистолетом была самой первой электронной игрой в мире). С этой игрой или с хотя бы одним из ее многочисленных клонов, надеюсь, знакомы все, поэтому сразу перейду к перечислению того, чем второй «домик мертвецов» отличается от своего прародителя. Начнем с того, что **THOTD 2,** впрочем, как и ее первая часть, отличается от своих собратьев просто поразительной для стрелялки с пистолетом нелинейностью и богатством игрового процесса. Первого Sega AM1 добилась тем, что снабдила ее не одним, а сразу несколькими параллельными маршрутами, которые имеют общее начало и конец. Кроме этого, все эти маршруты в определенных местах пересекаются, и любой игрок таким образом может каждый раз проходить игру по-новому. Вариантов же ее прохождения не счесть — настолько много в ней насчитывается различных развилок. Но переход с одного пути на другой не осуществляется в данной игре простым нажатием кнопки, как это было, скажем, в Virtua Cop 2. Здесь, для того чтобы перейти на другой маршрут, в нескольких ключевых точках на каждом из уровней вам придется выполнить то или иное задание, в основном связанное со спасением невинных жертв разбушевавшихся зомби. Спасти же их бывает ой как не легко, и вам придется использовать для этого всю свою сноровку. Но кроме того, что в **House of the Dead 2** имеется целый ряд маршрутов, ведущих от начала уровня к его концу, на трех из пяти этапов вас будет ждать по две разновидности боссов. И хотя по своему виду и по способу их уничтожения они не будут особо отличаться друг от друга, их поведение, а также место проведения поединка будет различным и зависящим от того пути, по которому вы к ним шли.

Невероятного же богатства игрового процесса Sega AM1 добилась благодаря включению в игру более 10 различных типов врагов, каждый из которых и ведет себя и убивается по-своему. И это, я хочу сказать, совсем не смешно, как может показаться с первого взгляда. Когда на вас одновременно выйдет пара-тройка врагов различного калибра, вам будет недостаточно просто тупо стрелять по всем двигающимся целям. Вам, если вы, конечно, хотите пройти эту игру до конца (об этом позже), придется очень быстро оценить ситуацию, выбрать нужную стратегию и только потом начать более-менее точную стрельбу, не забывая о том, что на перезарядку также требуется тратить определенное время. А теперь представьте себе, что подобную задачу с разными начальными условиями вам придется решать в этой игре каждые 10-15 секунд, и вы, надеюсь, поймете, насколько напряженным и по-настоящему захватывающим является игровой процесс **HOTD 2.** AM1 также на славу постаралась над тем, чтобы все эти мини задания были бы достаточно разнообразны, неожиданны и интересны. Да, им не хватает пока таланта AM2, чтобы выверить игровой процесс своей игры до совершенства, однако в «домике мертвецов» игровой процесс является лишь отличной добавкой ко всеми остальному, а именно — к его невероятно верно подобранной теме. Ведь на самом деле основной залог успеха этой игры лежит в том, что ее разработчики еще в первый раз смогли найти для своего виртуального тира просто потрясающую цель — разваливающихся на куски ходячих мертвецов. Я думаю, не стоит объяснять нашим читателям, какое неимоверное удовольствие можно получить от постепенного отстреливания от идущего на тебя мертвяка сначала частей его рук, потом ног, а потом и головы. Другое дело, что на эту процедуру у вас вряд ли хватит времени, но, тем не менее, когда какой-нибудь зомби уже будет готов вас укусить, после одного меткого выстрела вы сможете насладиться чарующим видом разлетающейся на куски его окровавленной головы и получить от этого полное удовлетворение.







Не меньшее удовлетворение могут принести также и 3 дополнительных режима, которые Sega подготовила для тех, кто уже успел наиграться в данную игру в японских залах игровых автоматов. Во-первых, к основной игре был добавлен режим Original, в котором вам будет дана возможность выбрать себе другое оружие, увеличить количество патронов в обойме, ну и так далее. Во-вторых, в данную игру был включен также и режим боссов, в котором вам потребуется как можно быстрее убить того или иного босса. И, в-третьих, в домашнюю версию **THOTD 2** также был включен режим тренировки, который можно смело назвать полноценной дополнительной игрой. В этом режиме перед вами будет поставлено 50 различных задач, решение которых, в конечном итоге, поможет вам пройти данную игру до самого конца.

И тут мы подошли, наверное, к единственной реальной проблеме этой игры. Даже на самом низком уровне сложности она оказалась практически непроходимой. Я могу честно сказать, что впервые за свою долгую карьеру игрока мне не удалось с первого раза пройти игру в этом жанре. Более того, и через неделю после получения **THOTD 2** в свою коллекцию я все еще не могу ее пройти. Безусловно, с каждым разом я играю все лучше и лучше, однако у меня имеются большие подозрения в том, что в моих поражениях виновен не совсем точно стреляющий пистолет. Но это все, на самом деле, очень хорошо, так как именно такой высокий уровень сложности заставляет меня постоянно возвращаться к этому продукту. А вот то, что мажет пистолет, это плохо и никуда не годится. (Кстати говоря, наглая Sega уже через пару недель после выхода **THOTD 2** начала в массовом порядке совершать обмен своих бракованных пистолетов, но только для японцев)

Но все это мура, так как второй «домик мертвецов» — это просто круто, причем от начала и до конца. А это сегодня самое главное для игр на Dreamcast. В общем, рекомендую.





ДОСТОИНСТВА

Богатейший для стрелялки с пистолетом игровой процесс, более чем достойная, хотя и не без изъянов, графика, верно подобранная тема.

НЕДОСТАТКИ

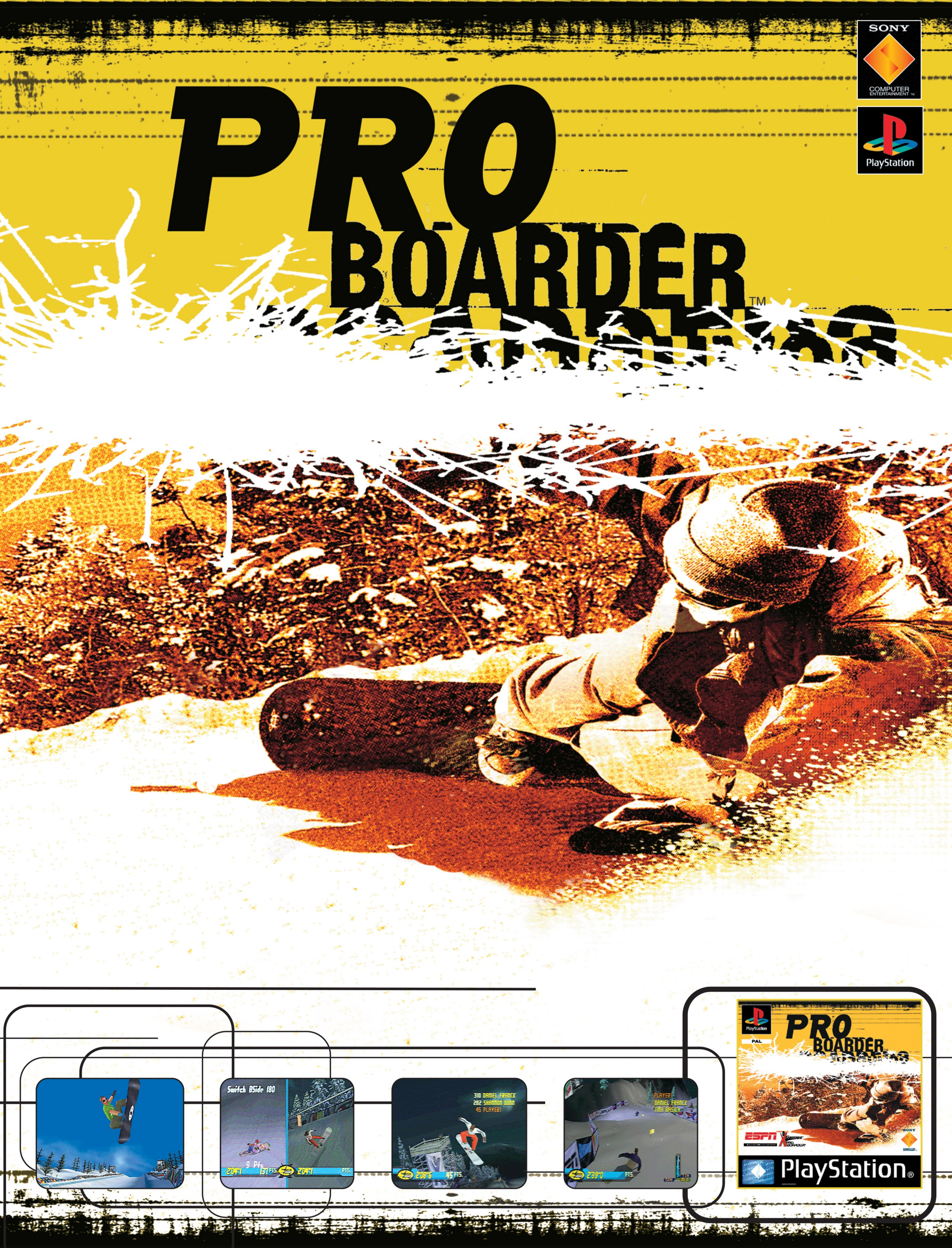
Высокая сложность и «мажущий» пистолет способны довести начинающего игрока до настоящего бешенства.

РЕЗЮМЕ

Для Sega стрелялка с пистолетом это то же, что для Square RPG, а это значит, что с покупкой THOTD2 вы не прогадаете. И пусть это всего лишь очередной сошедший с конвейера клон Virtua Cop, в нем имеется достаточно нововведений и ярких, запоминающихся моментов, чтобы можно было бы его назвать лучшим представителем жанра на сегодняшний день.

8.0

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS


SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation
PRO
BOARDER™
Switch BSide 180
PRO
BOARDER
PAL
PlayStation

ПЛАТФОРМА:	Nintendo 64
ЖАНР:	гонка
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Paradigm/EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-4
ОНЛАЙН:	www.ea.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	NFS3, Top Gear Overdrive

Beetle Adventure Racing

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

что это еще за Beetle Adventure Racing — очередная пародия на Mario Kart или все-таки новый проект, к которому приложила руку сама команда разработчиков NFS?

Еще недавно мне казалось, что с Electronic Arts все уже давным-давно ясно, буквально до такой степени, что можно было заранее просчитывать каждый из ее шагов и радоваться собственной сообразительности. Она уже и купила всех и продалась кому нужно, как вдруг с ее конвейера по производству игр, «которые хорошо продаются», сходит неожиданно интересный проект, который вновь заставляет нас поверить в то, что данная компания все-таки еще что-то может родить. Да, EA слишком неповоротлива и не склонна к риску. Да, 90 процентов выпускаемой ею продукции для приставок вызывает даже меньший восторг, чем тридцать пятая версия Street Fighter'а. И нет, окончательного превращения Electronic Arts в поставщика красивых коробок со звучными названиями, ценность которых превышает стоимость упакованных в них игр, одним, пусть даже и самым лучшим произведением, уже не остановить. Тем не менее, это одно произведение все-таки из недр EA иногда да выходит. И в этом году этим исключением из правил стала гонка **Beetle Adventure Racing**, в качестве которой мы сомневались вплоть до самого ее выхода. Однако стоило мне провести с этой игрой пару часов, как от былого недоверия к новому творению EA, созданному, замечу, для второстепенной для данного издательства платформы, не осталось и следа. Вне всякого сомнения эта гонка, одаренная таким детским и не внушающим оптимизма названием (что это еще за **Beetle Adventure Racing** — очередная пародия на Mario Kart или все-таки новый проект, к которому приложила руку команда разработчиков NFS?), является настоящим шагом вперед в знаменитой на весь мир серии игр... Need For Speed, которого оказались лишены как владельцы любимой для EA PlayStation, так и поклонники персонального компьютера, которым приходится (или еще придется) «насладиться» той скукотищей, которую EA недавно выдала нам под маркой NFS High Stakes. Ведь именно в этой, пусть и скрывающейся под каким-то невнятным названием гонке были должным образом развиты все те идеи, которые сделали третий Need For Speed такой яркой и запоминающейся игрой.

Год назад, если вы помните, мы всей редакцией просто восхищались третьим NFS, и все потому, что ее создателям удалось бросить свежий взгляд на свою удачную игру, преобразить ее и снова сделать модной и «свежей». Для этого им потребовалось всего ничего: создать несколько гигантских и разнообразных трасс, наполненных различными препятствиями, оживить их некоторыми элементами нелинейности (развилки, тайные участки для «среза»), немного упростить физику, чтобы мы могли полностью воспользоваться новыми элементами дизайна, дополнить игру различными побочными, но не менее интересными режимами и завернуть все это в практически идеальную графическую оболочку. И пусть Need For Speed 3 Hot Pursuit и не стал от этого лучшей гонкой современности, удовольствие он доставлял неимоверное. В свою очередь, в **Beetle Adventure Racing** все эти элементы были подняты на новый качественный уровень. Трассы стали еще более разнообразными и красивыми, уровень «свободы» передвижения был заметно повышен, в результате чего эта игра уже вплотную приблизилась к гонкам с полной свободой перемещения, а физика машин была полностью подстроена под новые правила игры. Все это было дополнено новыми побочными игровыми режимами, способными серьезно разнообразить подчас монотонный игровой процесс, и одето в невероятно детализованный графический наряд. Именно так и нужно делать продолжения популярных игр, а не нагло халтурить, выдавая набор дополнительных миссий за полноценный продукт (еще один камешек в огород четвертого NFS). Но это лишь общие слова, которые не могут полностью описать то, что представляет собой наш ненаглядный **Beetle Adventure Racing**. Поэтому давайте перейдем от общих фраз к более конкретным фактам.

Итак, самой главной особенностью и самым крупным завоеванием **BAR** являются ее трассы. Или даже совсем не трассы, в их классическом понимании, а набор из шести гигантских уровней, по которым вам придется в этой игре прокатиться. Их построение, навеянное популярной гонкой San Francisco Rush, просто потрясает. Дело в том, что несмотря на то, что полной свободы перемещения в данной игре вы не найдете, ее иллюзия не покинет вас на протяжении всей игры. А это, надо сказать, достижение не из маленьких. Как же этого смогли добиться дизайнеры данной игры? Все очень просто. Созданные ими трассы на самом деле состоят из целого набора идущих параллельно, пересекающихся и перетекающих друг в друга трасс, наполненных развилками, ответвлениями и разнокалиберными участками для «среза». Каждый из этих участков имеет свою изюминку, свою графическую тему и свои препятствия. В то же самое время в каждом из миров существует и основной, самый легкий путь, который помогает игроку не сбиться с дороги и не потерять ориентацию. Попасть же на более сложные ответвления бывает порой непросто. Во-первых, эти ответвления еще надо найти, а, во-вторых, для того чтобы на них попасть, вам дается очень мало времени. Более того, все эти ответвления требуют от игрока гораздо большей сосредоточенности и точности действий, так как большинство из них просто до краев наполнены смертельными опасностями. И если вам не удается с гордостью пройти это испытание, то вас просто выкинут обратно на основную трассу, причем, естественно, на последнее место. Но если вам удастся совладать со всеми препятствиями, то в награду вы получите довольно внушительное преимущество перед соперниками. Но не только это заставляет игрока искать все эти тайные участки. Если на низком уровне сложности можно спокойно выиграть, просто катаясь по основной трассе, то на более сложных уровнях вам для этого потребуется не только «срезать», но и тратить драгоценные «continue», пополнить которые можно лишь собрав определенное количество ящиков, раскиданных по всем участкам трасс. Их расположение никогда не меняется, и, после того как вы такой ящик подберете, больше его уже на том месте не будет. Катаясь же по основной трассе, вы вряд ли сможете набрать хотя бы половину этих ящиков, и поэтому если вы пожелаете пройти эту игру до конца, то придется либо научиться безупречно водить машину, либо искать все эти ящики, чтобы не вылететь на последней трассе из чемпионата.



Кстати о машинах. Номинально в этой игре присутствует всего одна модель автомобиля — так называемый «Жук» от Volkswagen, кличка которого и дала название этой игре. Тем не менее в BAR присутствуют все его различные модификации, хотя это и не спасает данный проект от справедливой критики. Вот ведь странно, на разработку такой замечательной игры для N64 у EA деньги нашлись, а для того чтобы заполнить ее различными моделями реальных автомобилей, как это было сделано в NFS, их почему-то не хватило. Безусловно, и без них этот проект станет настоящим хитом, однако именно в таких вот мелочах и проявляется вся сущность нынешней EA, которую кроме денег уже ничего не волнует.

Перед тем как перейти к более серьезной критике, позвольте еще отметить одну замечательную особенность **Beetle Adventure Racing**, а именно ее графику. На первых порах она кажется вполне обычной и не заслуживающей высокой оценки. Однако, поиграв в эту игру как следует, любой из вас придет к логичному выводу, что она обладает, наверное, самой лучшей графикой среди всех гонок для этой приставки. Непосредственный разработчик данного проекта, компания Paradigm, сумела найти какие-то неведомые остальной части человечества способы обхода слабых мест N64 и представила на суд зрителей игру с таким количеством и качеством текстур, таким количеством и качеством объектов, что им может позавидовать сама Rare. И хотя это сперва не бросается в глаза, повторюсь, уже через час игры вы будете просто на ушах стоять от ее графики.

Но у **Beetle Adventure Racing** существует одна досадная проблема, перешедшая в нее по наследству из сериала NFS. Эта проблема связана с управлением, которое не только не вызывает особенных восторгов (в очередной раз EA не удается создать у игроков иллюзию, что они управляют машиной, а не камерой), но еще и не является по-настоящему аналоговым. Чем это объяснить, я не знаю, но практически любое отклонение штурвала вызывает на экране одинаковую реакцию, как будто я управляю машиной не с помощью аналогового джойстика, а с помощью обычной крестовины. А после идеального управления в 1080 или Sega Rally 2 такой нюанс значительно портит общее впечатление от данного продукта. Но, слава Богу, практически все остальное в нем заслуживает всяческих похвал (если, конечно, закрыть глаза на ее ужасное звуковое и музыкальное сопровождение, но это уже действительно мелочи), так что если у вас имеется N64, то вам просто необходимо купить себе данный продукт. Вот, собственно, и все, что я хотел сказать по этому вопросу. **СИ**













ДОСТОИНСТВА

Больше похожие на полноценные миры гигантские великолепно построенные трассы, детализованное графическое исполнение.

НЕДОСТАТКИ

Неподходящая музыка и слабые звуковые эффекты, отсутствие полноценного аналогового управления, одна модель автомобиля.

РЕЗЮМЕ

Скорее всего, это самая лучшая настоящая гонка для платформы N64. Любители Need For Speed будут от нее без ума, а все остальные уже через несколько минут игры простят ей все ее огрехи (за исключением музыки и звуковых эффектов). Electronic Arts поработала на славу и вывела свою серию NFS на качественно новый уровень.

8.5

2	VIDEO
0.5	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Civilization: Call to Power

Артем КОВАЛЕВ
адрес@gameland.ru

Понятное дело, что чем больше населения в государстве, тем выше прибыли, собираемые от налогов, и тем эффективнее вся система хозяйствования. Естественно также, что люди живут и плодятся в городах. Отсюда вывод — для увеличения популяции необходимо построить как можно большое количество поселений. Причем для создания разветвленной городской сети неплохо завести «базу», производящую поселенцев — например, приморский город, ориентированный на морскую промышленность. Рыболовные сети, становящиеся доступными после изобретения судостроительства (**shipbuilding**), производят больше пищи, нежели фермы, а потому прирост населения в этом городе будет выше, чем в городах, ориентированных на промышленность в горных и лесных районах. Первым делом постройте на вашей «базе» зернохранилище (**granary**), которое позволит вдвое сократить запасы пищи, необходимые для появления следующего поколения жителей. Пара таких городов с заведениями, возведенными для увеселения граждан (театр, Колизей), а также постройками для организации городского благоустройства, ведущие к уничтожению эффекта перенаселения (акведуки, больницы), в дальнейшем могут быть переквалифицированы в города, являющиеся оплотом науки — низкая эффективность промышленности и большое количество пищи позволят безболезненно для экономики города переквалифицировать часть его жителей в ученых. Только не забудьте воздвигнуть в городе академию, а потом и университет (а также прочие сооружения, повышающие эффективность науки). Не следует в этом случае забывать и про золото, служащее «пищей» для науки. Построенный близ (или на) месторождения какого-либо продукта, подобный город будет приносить и золото (фермы, в отличие от сетей, золото не приносят), особенно с изобретением мореплавания (**ocean faring**), позволяющего строить более эффективные сети — fisheries. Соответственно, необходимо строительство рынка (**marketplace**) и банка, который становится доступным с изобретением банковского дела.

Как можно скорейшее изменение формы правления сначала на теократию, а затем и на республику (если только вы все-таки не ввязались в войну) принесет повышение финансирования научной мысли наряду с другими благами этих новых формаций.

Город, ориентированный на высокую отдачу в промышленности, является прекрасной базой и для создания чудес света. На начальном этапе эти чудеса сильно помогут в становлении юного государства, а в дальнейшем послужат тормозом для остальных цивилизаций. С самого начала следует выделить несколько городов, производящих чудеса света, а также несколько других, направленных на производство армии, минимально необходимой для обороны ваших владений. В таких городах обязательны сооружения, повышающие эффективность промышленности: мельница (**mill**, становится доступной после сельскохозяйственной революции; **agricultural revolution**), а также фабрика. Впоследствии появится и нано-фабрика, позволяющая без дополнительных затрат получить сразу требуемое строение\юнит, но это будет в дааалеком будущем.

Учитывая, что города противника являются вожделенной добычей для вашей цивилизации (пиратство и грабеж угодий вокруг городов и вымогание денег у слабых противников — детские шалости), имеет смысл подумать о их захвате. Однако, как уже отмечалось ранее, необходимо быть осмотрительным, ввязываясь в любые, пусть даже, на первый взгляд, безобидные войны. Завладеть городом можно и не вступая в бой с обороняющимися силами. На начальном этапе игры, в действительности, средств воздействия на противника достаточно мало, однако уже с изобретением религии и, как следствие, теократии появляется первое подобное средство. Тот факт, что религия всегда стояла на службе у государства, нашел свое отражение и в «Цивилизации». Если в вашем государстве люди поклоняются некоему божеству (видимо, вам), т.е. формой правления является теократия, то в вашем распоряжении прекрасный инструмент, позволяющий попортить немало крови противнику, — проповедник. Недоступный при других формах правления, этот юнит обладает рядом занимательных характеристик: мало того что он остается незамеченным для врага (**stealth unit**) до тех пор, пока не окажется вблизи воинских подразделений, так еще и позволяет начать экономическую войну, что делает его применение весьма эффективным. В арсенале проповедника есть возможности обратить город в вашу веру (что вызовет отток части ресурсов города в вашу казну, причем не имеет ни малейшего значения, какова форма правления в государстве, к которому принадлежит «город-жертва»), а также раздавать проклятия и продавать индульгенции. Обращенный в вашу веру город останется крайне недовольным, если государство, к которому он принадлежит, начнет с вами войну. Оболваненным жителям можно впаривать также индульгенции, что принесет сто золотых вашей казне, а городу-жертве несколько единиц блаженства на один ход. Если же под подобную напасть попал ваш город, то избавить его от влияния иноземных лжепророков можно, и подобную возможность с радостью предоставит любое воинское подразделение. Однако подобное действие облегчит вашу казну на целую тысячу золотых. Кстати, все вышесказанное относится и к еще одному юниту — телепроповеднику, который станет доступен вам в эпоху Современности с изобретением телекоммуникаций.

Перед началом действий непосредственно по захвату города неплохо воспользоваться проклятием, сильно понижающим настроение среди горожан. Это поможет остальным участникам нападения (будь то шпион или аболиционист) эффективно выполнить свое предназначение. И, естественно, рядом с городом необходимо держать боевой отряд, который ворвется под его стены, как только горожане с вашей финансово-духовной поддержкой свергнут собственное правительство.

Политика — дело тонкое, и от союзников можно ожидать подобных же пакостей. Аналогично, ничто не помешает и вам обработать город зазевавшегося соседа. Правда, если ваших людей застанут за промыванием мозгов наивным гражданам, может произойти весьма неприятный дипломатический скандал. Застав же на своей территории не боевое подразделение (проповедника, работорговца и т.д.) государства, не находящегося с вами в состоянии войны, вам, наверняка, захочется избавить своих граждан от опасности подпасть под чужое дурное влияние. Для этого в арсенале боевых подразделений есть функция expel unit, т.е. изгнать. Изгнанный юнит вернется в ближайший город государства, к которому он принадлежит, и подобное действие не повлечет за собой никаких дипломатических последствий. Кстати, еще один эффективный способ использования боевого подразделения заключается в изгнании рабочих с территории вокруг их города — находящиеся на территории вокруг города чужого государства ваши войска автоматически не дадут возможность местным жителям обрабатывать эту территорию. Этим очень неплохо можно воспользоваться при осаде города (например, загнав всех работников под городские стены, тем самым лишив их возможности производить себе пищу, что остановит городскую промышленность и, как следствие, принесет с собой голод, сокращение населения и невозможность производить войска для защиты).

До тех пор пока какая-нибудь цивилизация не создаст чудо света под названием Акт Эмансипации (**Emancipation Act**), в вашем распоряжении будут еще два инструмента бескровной войны: работорговцы и аболиционисты. Являясь по своей природе антагонистами друг другу, они прекрасно справляются с задачей штурма вражеского города. Работорговец может выкрасть из осажденной крепости людей (если только город не обнесен стенами), и мало того что таким образом сократится население, способное работать на военную промышленность, так эти действия еще и повлекут недовольство избежавшего рабских цепей населения, а в одном из ваших городов появится бесплатная рабочая сила — рабы ведь едят в два раза меньше горожан, не требуют развлечений и совершенно не нуждаются в деньгах. Правда, они имеют тенденцию устраивать революции, особенно под воздействием заезжих аболиционистов или если в городе нет войск.

Аболиционист (становится доступным с приходом Эры Разума (**Age of Reason**)) может поднять мятеж среди рабов (если таковые в городе имеются; об их наличии можно судить по значку рядом с названием города, изображающему скованные цепью руки) и снабдить их оружием для организации революции. Действия работорговцев и аболиционистов стоят денег, но при разумном использовании окупаются моментально. Если их действия не принесли желаемого результата, революцию может организовать и шпион (становится доступен после изобретения национализма). Правда, надо помнить, что деятельность шпиона в данном направлении будет эффективна лишь тогда, когда в городе есть недовольные, а потому стоит создать в городе недовольство посредством деятельности, например, проповедника.

В дальнейшем появятся и другие способы экономической войны — юристы, корпорации и т.д. С приходом в эпоху Современности вы получите доступ к ведению экологической войны посредством экологических террористов, бактериологического оружия, нано-бомб, атомного оружия «скрытого ношения» (переносится и устанавливается шпионом) и прочими достижениями цивилизации.

Если же бескровные способы борьбы исчерпаны, то придется брать в руки оружие. Как вы думаете, может ли толпа легионеров справиться с бомбардировщиком? Оказывается, может. Известный баг, знакомый еще с первой **Civilization**, перекочевал и в **Call to Power**. Будем надеяться, что разработчики скоро выпустят соответствующий патч, однако до тех пор будьте осторожны при использовании в бою столь дорогостоящих юнитов. Вообще же, даже отряд из девяти пушек имеет большие шансы проиграть при штурме города, в котором укрепились рыцари или копьеносцы. У артиллерии, боевых кораблей и авиации есть потрясающая возможность уничтожать противника, не вступая с ним в непосредственный бой, а именно — бомбардировка\артобстрел. Потрепать или уничтожить защитников города вместе с укреплениями, уничтожить отряд на соседней клетке, а затем послать на штурм пушки, прикрываемые, например, копьеносцами — верный ключ к победе, которая благодаря такой тактике достанется вам значительно меньшей кровью. Боевое построение осуществляется таким образом — в первом ряду идут боевые единицы, не имеющие возможности наносить удары на расстоянии (рыцари, копьеносцы и т.д.). Второй ряд составляют те, кто способен осуществлять атаку на расстоянии (лучники, артиллерия), и в третьем ряду становятся те, кто вообще не приспособлен для сражения (дипломаты, работорговцы, проповедники). Поэтому оптимальным кажется отряд, состоящий из четырех-пяти единиц с высоким уровнем защиты, принимающий на себя первый удар врага, прикрывая второй эшелон (смотрите параметры юнитов атака\атака на расстоянии\защита\передвижение за ход), состоящий из юнитов с эффективной атакой на расстоянии.

Если вы уже готовы напасть на город, можно попробовать потребовать у его правительства выкуп в виде денег или технологий (особенно, если это последний город какой-нибудь несчастной цивилизации — уничтожив или захватив ее последний оплот, вы уничтожите всю цивилизацию вместе с наработанным опытом и ресурсами, а так хоть что-то перепадет и вашим людям). Если ваше требование удовлетворят, и вы нападете на город, это негативно отразится на вашей репутации... но кого она волнует перед лицом большой политики? :-)

СИ

Инфраструктура

Инфраструктура	Стоимость	Производство
Farms	200	5 еды
Advanced Farms	500	15 еды
Hydroponic Farms	1400	25 еды
Nets	200-400	5/10/20 еды
Fisheries	500-900	15/30/40 еды
Automated Fisheries	1400-2000	25/50/60 еды
Food Pods	600	20 еды
Food Modules	1400	40 еды
Food Tanks	2200	60 еды
Mines	300-400	5/10/15 продукция, 5 золото
Advanced Mines	800-1000	10/20/30 продукция, 5/10 золото
Mega Mines	1600-2200	15/30/45 продукция, 5/15 золото
Undersea Mines	400-600	30/40/50 продукция, 5 золото
Advanced Undersea Mines	1000-1400	60/80/100 продукция, 10 золото
Mega Undersea Mines	2200-2800	90/120/150 продукция, 15 золото
Assembly Bays	600	30 продукция, 5 золото
Advanced Assembly Bays	1400	60 продукция, 10 золото
Mega Assembly Bays	2200	90 продукция, 15 золото
Roads	60-400	Продвижение 1/3
Railroads	120-800	Продвижение 1/5
Maglevs	240-1600	Продвижение 1/10
Undersea Tunnels	1200-2400	Продвижение 1/10, позволяет наземным юнитам передвигаться под водой
Listening Post	1000	Радиус видимости 8
Radar Station	1000	Радиус видимости 1, радар 25
Sonar Buoy	150	Радиус видимости 1, засекает подводные лодки
Air Base	1000	Радиус видимости 2, радар 3, заправляет воздушные юниты
Fortification	1000	Радиус видимости 2, 150% защиты

Формы правления (Governments)

Формы правления (Governments)	Прирост населения	Производительность труда	Наука	Золото	Армия
Анархия (Anarchy)	очень плохой	очань низкая	очень слабая	очень мало	очень слабая
Коммунизм (Communism)	средний	очень высокая	очень слабая	мало	сильная
Корпоративная республика (Corporate Republic)	средний	высокая	сильная	очень много	средняя
Демократия (Democracy)	средний	средняя	сильная	немного	слабая
Экотопия (Ecotopy)	хороший	низкая	сильная	много	сильная
Фашизм (Fascism)	средний	высокая	средняя	мало	очень сильная
Монархия (Monarchy)	плохой	средняя	слабая	мало	сильная
Республика (Republic)	плохой	высокая	средняя	немного	слабая
Технократия (Technocracy)	хороший	очень высокая	сильная	немного	средняя
Теократия (Theocracy)	низкий	высокая	слабая	много	средняя
Тирания (Tyranny)	очень плохой	средняя	очень слабая	мало	средняя
Виртуальная демократия (Virtual Democracy)	очень хороший	низкая	очень сильная	много	слабая

Типы местности (Terrain)

Типы местности	Пища	Производительность труда	Золото	Передвижение	Бонус при защите	Возможные конструкции
Берег (Beach)	10	5	5	1	нет	Рыболовные сети, подводные тоннели
Континентальный шельф (Continental Shelf)	10	10	5	1	нет	Рыболовные сети, подводные тоннели
Мертвая земля (Dead Tile)	0	0	0	1	нет	нет
Глубокие воды (Deep Water)	5	15	5	1	нет	Рыболовные сети, подводные тоннели, подводные шахты
Пустыня (Desert)	0	5	0	2	нет	Дороги, фермы, шахты
Холм в пустыне (Desert Hill)	0	10	5	2	50%	Дороги, шахты
Лес (Forest)	5	20	0	2	50%	Дороги
Льды (Glacier)	0	0	0	3	нет	нет
Степь (Grassland)	10	5	0	1	нет	Дороги, фермы, шахты
Холм (Hill)	5	10	5	2	50%	Дороги, шахты
Джунгли (Jungle)	5	20	0	3	50%	Дороги
Горы (Mountain)	0	20	5	4	100%	Дороги, шахты
Поля (Plains)	5	10	0	1	нет	Дороги, фермы, шахты
Заснеженный холм (Polar Hill)	0	10	5	2	50%	Дороги, шахты
Разлом (Rift)	5	25	5	1	нет	Рыболовные сети, подводные тоннели, подводные шахты
Река (River)	5	5	5	0,5	нет	То же, что и на близлежащей местности
Вода (Shallow Water)	10	10	5	1	нет	Рыболовство, подводные отнели
Космос (Space)	0	0	0	0,05	нет	Пищевые модули
Болото (Swamp)	0	5	0	3	50%	Дороги
Впадина (Trench)	10	10	5	1	нет	Рыболовные сети
Тундра (Tundra)	5	0	0	2	нет	Дороги
Вулкан (Volcano)	5	45	10	1	нет	Рыболовные сети, подводные тоннели, подводные шахты

Юниты

Юниты	Стоимость	Сила атаки	Сила дистанционной атаки	Сила защиты	Передвижение	Радиус видимости	Дополнительные функции	Делает бессмысленным
Аболиционист (Abolitionist)	225	0	0	1	3	1	Освобождает рабов, восстания	Emancipation Act
Авианосец (Aicraft Carrier)	3000	8	8	8	4	2	Перевозит пять самолетов	
Лучник (Archer)	270	1	2	1	1	1		Cannon Making
Артиллерия (Artillery)	1200	4	20	4	1	1	Бомбардировка	Robotics
Линкор (Battleship)	2000	20	20	15	5	2	Бомбардировка	Ultra-Pressure Machinery
Бомбардировщик (Bomber)	2250	10	20	4	10	1	Бомбардировка, перевозит одну атомную бомбу, 5 единиц горючего	Advanced Composites
Пушка (Cannon)	540	2	6	2	1	1	Бомбрадировка	Explosives
Караван (Caravan)	750	0	0	1	нет	нет	Создает торговые пути	
Грузовой модуль (Cargo Pod)	нет	0	0	2	10	2	Перевозит один юнит	
Кавалерия (Cavalry)	720	5	0	3	4	1		Tank Warfare
Священник (Cleric)	270	0	0	1	2	1	Пропаганда, продажа индульгенций	Mass Media
Корпоративный филиал (Corporate Branch)	2000	0	0	1	5	2	Франчайзинги	Subneural Ad
Перевозчик (Crawler)	3750	0	0	8	3	1	Перевозит пять юнитов	
Кибер-ниндзя (Cyber Ninja)	2000	0	0	3	4	3	Шпионаж, атомная бомба, восстание, похищения наук	
Крейсер (Destroyer)	1000	10	10	10	6	3	Бомбардировка, видит подводные лодки	
Дипломат (Diplomat)	135	0	0	1	2	2	Посольства, шпионаж	
Эко-рейнджер (Eco Ranger)	3750	0	0	1	5	1	Создать парк	
Фашист (Fascist)	1000	16	0	8	2	1		
Обычный истребитель (Fighter)	1125	10	10	10	10	2	Использует авианосцы, 3 единицы горючего.	Jet Propulsion
Огненная трирема (Fire Trireme)	720	2	1	1	2	1	Перевозит один юнит	Machine Tools
Атомный танк (Fusion Tank)	3250	20	20	15	8	2		
Отравитель (Infector)	3750	0	0	1	3	1	Отравляет население города	
Усовершенствованный истребитель (Interceptor)	1500	15	12	12	15	3	Активная воздушная защита, использует авианосцы, две единицы топлива	Smart Materials
Рыцарь (Knight)	540	3	0	2	4	1		Cavalry Tactics
Адвокат (Lawyer)	450	0	0	1	3	1		
Легион (Legion)	200	2	0	2	1	1		Gunpowder
Космический крейсер (Leviathan)	9000	40	40	40	1	3	Активная воздушная и космическая защита, бомбардировка	
Ладья (Longship)	720	2	0	2	3	1	Перевозит двух юнитов	Mass Production
Пулеметчик (Machine Gunner)	800	8	0	8	2	1		Tecnocracy
Пехотинец (Marine)	1000	12	0	8	3	2	Атака с воды	Space Colonies

Юниты	Стоимость	Сила атаки	Сила дистанционной атаки	Сила защиты	Передвижение	Радиус видимости	Дополнительные функции	Делает бессмысленным
ПВО (Moblile SAM)	2000	4	12	4	6	3	Активная воздушная защита	Robotics
Конный лучник (Mounted Archer)	270	1	1	1	3	1		Gunpowder
Мушкетер (Musketeer)	560	4	4	4	1	1		Mass Production
Атомная бомба (Nuke)	4000	n/a	0	1	20	1	Уничтожает 75% мирного населения, все юниты, находящиеся в городе и рядом с городом, а также все постройки в городе	Nanite Defuser
Парашютист (Paratrooper)	2500	10	0	10	3	2	Воздушный десант	
Фаланги (Phalanx)	135	1	0	2	1	1		Agricultural Revolution
Фантом (Phantom)	6750	40	0	10	3	1	Невидимость	
Копьеносец (Pikeman)	270	3	0	3	1	1		Explosives
Аннигилятор плазмы (Plasma Destroyer)	4500	30	15	15	8	2		
Плазматика (Plasmatica)	4500	15	0	15	6	2		
Самурай (Samurai)	335	3	0	1	2	1		Explosives
Морской инженер (Sea Engineer)	4500	0	0	1	5	1	Устанавливает морскую колонию	
Поселенец (Settler)	540	0	0	1	1	1	Строит город	
Фрегат (Ship of the Line)	855	4	4	4	4	1	Бомбардировка, перевозит три юнита	Mass Production
Охотник за рабами (Slaver)	270	0	0	1	2	1	Захватывает рабов	Age of Reason или Emancipation Act
Космический бомбардировщик (Space Bomber)	7500	6	50	6	2	2	Бомбардировка земли из космоса	
Космический инженер (Space Engineer)	7500	0	0	3	5	1	Устанавливает космическую колонию	
Космический истребитель (Space Fighter)	2250	16	16	16	15	3	Активная воздушная защита, 2 единицы топлива	
Космический самолет (Space Plane)	2250	0	0	3	15	1	Перевозит 5 юнитов, 2 единицы топлива	
Шпион (Spy)	1500	0	0	1	4	3	Шпионаж, атомная бомба, восстание, похищения наук	Neural Interface
Самолет-шпион (Spy Plane)	2815	0	0	2	10	5	10 единиц топлива	
Космическая боевая станция (Star Cruiser)	7500	30	30	20	5	2	Бомбардировка	
Бомбардировщик-шпион (Stealth Bomber)	3375	16	22	8	10	2	Бомбардировка, перевозка 2 атомных бомб, 5 единиц топлива	
Невидимая подводная лодка (Stealth Sub)	6000	30	30	10	5	2	Бомбардировка морских юнитов, перевозка 4 атомных бомб	
Спец-пехотинец (Storm Marine)	4500	24	0	20	3	2	Атака с воды	
Подводная лодка (Submarine)	1500	20	20	8	5	2	Бомбардировка морских юнитов, перевозка 2 атомных бомб	Sea Colonies
Subneural Ad	2250	0	0	1	5	2	Реклама, франчайзинг	
Рой (Swarm)	5250	20	0	20	3	1	Космический десант, атака с воды	
Танк (Tank)	2000	16	16	10	6	2		Fusion
Телевангелист (Televangelist)	1000	0	0	1	5	2	Пропаганда, продажа индульгенций	

Юниты	Стоимость	Сила атаки	Сила дистанционной атаки	Сила защиты	Передвижение	Радиус видимости	Дополнительные функции	Делает бессмысленным
Трирема (Trireme)	540	1	0	1	2	1	Перевозит 2 юнита	Machine Tools
Военный траснпортный корабль (Troop Ship)	1200	0	0	2	5	2	Перевозит 5 юнитов	
Шагоход (War Walker)	3000	12	24	12	5	3	Активная воздушная защита, бомбардировка	
Воин (Warrior)	135	1	0	1	1	2		Bureaucracy
Исследователь космических червоточин (Wormhole Probe)	9375	0	0	3	5	1	Вход в космическую червоточину	

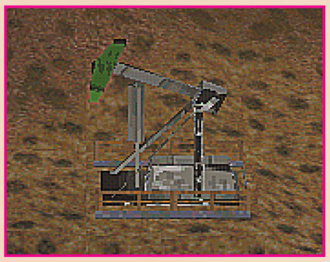
Городские сооружения

Городские сооружения	Стоимость	Эффект	Строительство	Ограничения
Академия (Academy)	540	50% наука, 1/2 науки на гражданина	4	только на земле
Аэропорт (Airportt)	2500	50% золото, 100% загрязнения	20	только на земле
Аква-фильтр (Aqua-Filter)	8000	-5 перенаселение	5	
Акведук (Aqueduct)	405	20 еды, -2 перенаселение	3	только на земле
Аркология (Arcologies)	5000	-4 перенаселение	15	
Банк (Bank)	1125	50% золото, становятся доступны торговцы	10	
Хранилище говядины (Beef Vat)	3000	предотвращает голод	3	
Био-чип памяти (Bio Memory Chip)	2800	50% наука, 1 науки на гражданина	5	
Пункт обмена телами (Body Exchange)	10000	3 счастья	50	
Столица (Capitol)	405	город становится столицей	0	
Собор (Cathedral)	2475	3 счастья (1 счастья при коммунизме, 5 счастья при теократии)	10	
Городские часы (City Clock)	1620	1 золота с гражданина	5	только на земле
Городская стена (City Wall)	405	4 защиты, предотвращает нападение охотников за рабами	3	только на земле
Коллизей (Coliseum)	1035	2 счастья	8	только на земле
Компьютерный Центр (Computer Centre)	2400	50% науки, 1/2 науки на гражданина	24	
Здание суда (Courthouse)	270	-50% преступности	2	только на земле
Аптека (Drug Store)	3000	3 счастья, 25% продукции	10	
Экологический транспорт (Eco-Transit)	3500	-200% загрязнения	15	
Фабрика (Factory)	2025	50% продукция, делает доступными работников, 100% загрязнения	20	
Силовое поле (Forcefield)	6000	12 защита	30	
Завод (Fusion Plant)	10000	50% продукция, '-100% загрязнение	30	
Амбар (Granary)	540	для прироста населения становится необходимо на 50% меньше еды	1	только на земле
Больница (Hospital)	2250	-3 перенаселение	10	
Центр замораживания (House of Freezing)	5000	50% золото, 5 счастья при теократии	25	
Инкубационный центр (Incubation Centre)	2500	25% продукции	25	
Рынок (Marketplace)	675	50 золота, делает доступными торговцев	5	только на земле
Микрозащита (Micro Defense)	3500	Предотвращает заражение города и нано-атаки	15	
Мельница (Mill)	1125	50% продукции	10	только на земле
Контроль разума (Mind Controller)	10000	Исчезает несчастье, предотвращает нападение охотников за рабами	50	
Кинотеатр (Movie Palace)	1500	Снижает на 50% военные расходы	10	
Фабрика (Nanite Factory)	4000	Золото=продукция для срочного строительства	30	только в космосе
Атомная электростанция (Nuclear Plant)	5500	50% продукция, -50% загрязнения	45	
Нефтяной завод (Oil Refinery)	3500	50% продукция, 200% загрязнения	20	только на земле и на море
Типография (Publishing House)	540	25% наука, 1/2 науки на гражданина	6	только на земле
Пусковая установка (Rail Launcher)	6000	Запускает юниты в космос	15	только на земле и на море
Завод переработки (Recycling Plant)	3000	-200% загрязнения, уменьшает мировое загрязнение	5	
Завод роботов (Robotic Centre)	4500	50% продукция, 100% загрязнения	45	
ПВО (SDI)	5000	предотвращает ядерный удар	10	только на земле и на море
Центр слежения (Security Monitor)	4000	25% продукция, -50% преступность, -100% загрязнения	10	
Телевидение (Television)	3000	5 золота с гражданина	50	
Храм (Temple)	270	2 счастья	2	только на земле
Театр (Theatre)	495	Вдвое увеличивает эффективность действия шутов, 1 счастья	1	только на земле
Университет (University)	1350	50 науки	12	

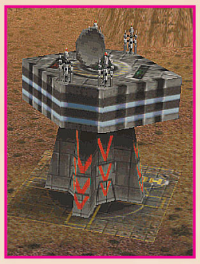
Warzone 2100

Владимир ПРЫГИН
a.k.a. PnArdy

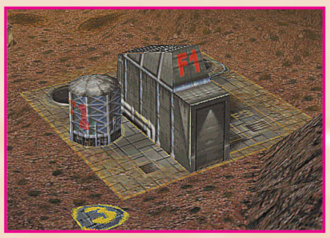
1. Здания (Structures)



— **Oil Derrick** — нефтяная вышка, основной источник энергии в игре.

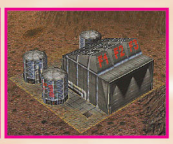


— **Command Center (HQ)** — штаб. Обеспечивает функционирование карты-радара;

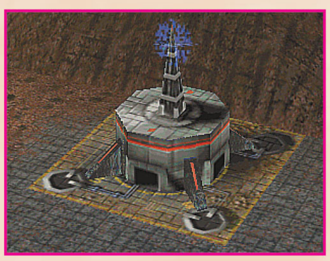


— **Factory** — завод, позволяет производить юниты.





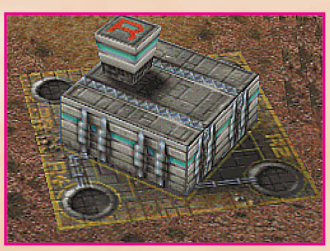
— **Factory Module** — апгрейдный модуль для завода (допускается до двух апгрейдов). Ускоряет производство.



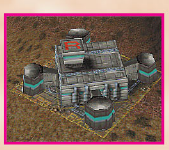
— **Power Generator** — преобразователь нефти в энергию.



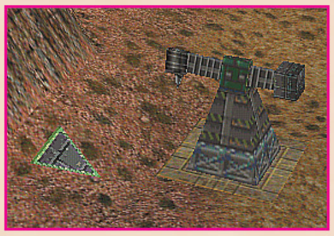
— **Power Module** — апгрейдный модуль для генератора (допускается один апгрейд).



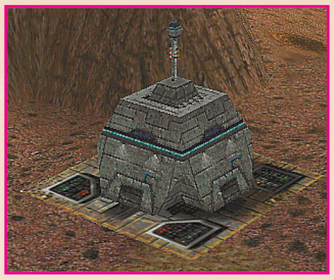
— **Research Facility** — исследовательский центр. Здесь разрабатываются все артефакты. После очередной разработки в меню Build или Modelling, как правило, появляются новые пункты меню.



— **Research Module** — апгрейд для исследовательского центра (допускается один апгрейд).



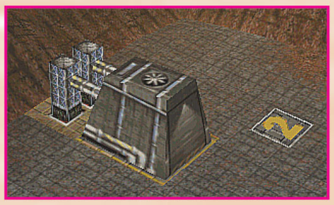
— **Repair Center** — стационарный ремонтный центр.



— **Command Relay Center** — центр координации и управления командирами. Это здание дает возможность разработать и применить технологию управления командирами.



— **Hardcrete Wall, Hardcrete Corner Wall** — участки стены.



— **Cyborg Factory** — завод киборгов. Для того чтобы появилось это здание, нужно сначала раздобыть и разработать технологию Synaptic Link.



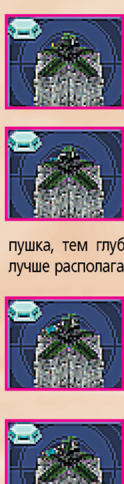
— **LZ** — нельзя построить, дается по умолчанию. Посадочная площадка для транспорта и зона высадки юнитов.

— **VTOL Factory** — завод, производящий летающие юниты. Появляется значительно позже в игре.

— **VTOL Rearming Pad** — имеется в некоторых миссиях и служит для перезарядки летающих юнитов.

2. Оборонительные сооружения (Defences)

Настенные орудия (Wall Towers)



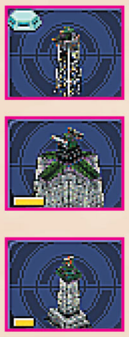
— **Heavy Machinegun Hardpoint** — хорошее оружие против пехоты и не очень тяжелой техники противника.

— **Light Cannon Hardpoint** — эффективнейшее средство обороны. Желательно использовать вместе с ракетами. Чем мощнее пушка, тем глубже в полосе укреплений ее лучше располагать.

— **Medium Cannon Hardpoint** — основное средство защиты на старших уровнях, обладающее хорошей убойной силой и не слишком низкой скорострельностью.

— **Heavy Cannon Hardpoint** — одно из самых мощных средств настенной обороны, но размещать подобное оружие следует в глубине обороны, под прикрытием первичных средств обороны и дотов.

Вышки (Guard Towers)



— **Machinegun Guard Tower** — основное средство защиты на первых порах.

— **Lancer Guard Tower** — очень эффективное оборонительное сооружение, когда прикрывается огнем настенных пушек.

— **Mini-Pod Rocket Guard Tower** — хорошо использовать против вражеских колесных средств и пехоты.

Доты (Pillboxes)



— **Machinegun Bunker** — на первых порах очень эффективное средство, представляющее всю большую проблему для противника по мере укрепления композиционного бетона, из которого оно строится.

— **Light Cannon Bunker** — хорошее подспорье настенным укреплениям.

— **Flamer Bunker** — лучше располагать недалеко от ворот, чтобы использовать все преимущества ближнего радиуса боя.

— **Lancer Bunker** — очень эффективное средство защиты наземного типа.

— **Mortar Pit** — оборонительная артиллерия. Лучше располагать ближе к воротам, чтобы была возможность уже издали обстреливать приближающегося противника.

3. Компоненты производства (Components)

Vehicle Body (Корпус)

Основные



Viper — легкий корпус, основной.

Cobra — средний корпус, чуть покрепче.

Scorpion — средний корпус — хорошее решение для ракетниц на младших уровнях.

Python — тяжелый бронированный корпус. Желательно использовать для всего тяжелого и медленного оружия с низкой скорострельностью. Основной тип корпуса на старших уровнях.

Также имеющиеся, но не встречающиеся в **Campaign 1**, либо вражеские:

Leopard, Retaliation, Bug, Panther, Retribution, Tiger, Vengeance, Mantis.

Vehicle Propulsion (Ходовая часть)

I, II, III — поколение технологии, прочность материалов, из которых состоит юнит. Чем выше это значение, тем более выносливым будет юнит.



— **Wheels I, II, III** — колеса.

— **Half-tracks I, II, III** — гусеницы и колеса Half-Tracks, имеют более прочную основу, чем колеса. В зависимости от типа корпуса меняют внешний вид, число колес и модификацию.



— **Tracks I, II, III** — гусеницы — основная база для юнитов старших уровней, меняются в зависимости от длины корпуса.

— **Hover I, II, III** — воздушная подушка, вездеход, но делает оружие, размещенное на этой базе, довольно хлипким по сравнению с наземными юнитами.

— **Cyborg Propulsion I, II, III** — киборги.

— **Cyborg Jump Pack I, II, III** — прыгательный аппарат для киборгов.

— **VTOL I, II, III** — авиа основа.

Vehicle Turret (Башенная часть)

Weapons (Огневая мощь)



— **Machinegun** — пулемет, типовое оружие.

— **Twin Machinegun** — двойной пулемет. Ровно в два раза эффективнее.

— **Heavy Machinegun** — крупнокалиберный тяжелый пулемет. Хорошая замена и поддержка для танков, против скавенджеров — как раз то что надо.

— **Flamer** — огнемет, эффективен только в ближнем бою и крайне медлителен.

— **Light Cannon** — легкая орудийная башня. Чем тяжелее, тем ниже скорострельность, но сильнее убойная сила.

— **Medium Cannon** — средняя орудийная башня.

— **Heavy Cannon** — тяжелая орудийная башня, лучше всего пробивает вражескую броню, но слишком долго перезаряжается.

— **Mortar** — легкая артиллерия, эффективно расстреливать стационарные укрепления противника.

— **Bombard** — тяжелая артиллерия, медленнее перезаряжается, но наносит более существенный урон.

— **Mini-Pod Rockets** — ракеты, имеют большую скорострельность, но не настолько смертоносны. Не очень сильны против бункеров.

— **Lancer Rockets** — самонаводящиеся ракеты, обладают наибольшей эффективностью и убойной силой. Хороши против любого вражеского средства.

— **Mini Artillery Rockets** — катюша. Очень мощное оружие, особенно в сочетании с другими юнитами.

— **Bunker Buster** — антибункерные ракеты, лучше пробивают вражеские бункеры и укрепления, но более эффективны, когда координируются и направляются командиром и радаром.

Systems (Инженерные технологии)



— **Engineering** — кузов. Грузовики выполняют все строительные работы по зданиям и укреплениям, чинят здания, автоматически строят нефтяные скважины, проводят модернизацию. Можно подключать к строительству сразу несколько грузовиков.



— **Mobile Repair Turret** — передвижной ремонтный комплекс. Сам автоматически ремонтирует ближайшие юниты даже во время боя. Сам себя и киборгов не может ремонтировать. Командирский юнит также не удалось отремонтировать, так как попытка это сделать была воспринята как назначение юниту нового командира. Для ремонта зданий и сооружений используйте Truck.



— **Sensor Turret** — радарлокатор, используется при наведении и корректировке огня группы юнитов (при этом появляется синий прицельчик). Повышает точность стрельбы как с дальнего, так и близкого расстояния. Очень эффективно использовать в сочетании с ракетными юнитами и командиром. На старших уровнях без него просто делать нечего.



— **Command Turret** — командирский передвижной центр управления и наведения. В подчинении каждого командира может находиться до 6-ти любых юнитов. При выборе командира происходит выбор всей группы. В дальнейшем приказ игрока командиру передается всем юнитам группы. Очень эффективен в наступлении, при ведении и корректировке огня подчиненных юнитов (появляется желтый прицельчик). Желательно использовать вместе с Sensor Turret. Необходимым условием наличия этой технологии является Command Relay Center.

Для Киборгов

— **Cyborg Cannon** — переносная пушка. #нет картинки

— **Cyborg Flamer** — огнемет. #нет картинки

— **Cyborg Machine Gun** — пулемет. #нет картинки

— **Cyborg Rocket** — ракетница. #нет картинки

— **Cyborg Assault Gun** — полуавтомат для спецопераций. #нет картинки

4. Юниты

Механические средства передвижения

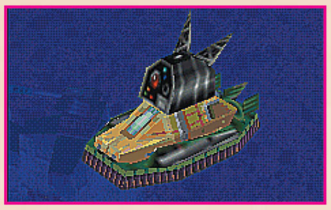
Моделирование юнита осуществляется в меню **Modelling**. Сначала нажмите на зеленую иконку с будущим корпусом — появится окно редактора. Надо последовательно указать для юнита: тип корпуса (**Vehicle Body**), ходовую часть (**Vehicle Propulsion**) и тип башни (**Turret**). Башня может иметь одну из двух функций: военная и инженерная. Военные башни выбираются в подменю **Weapons**, инженерные — в **Systems**. После этого высвечивается количество ресурсов, потребляемое юнитом, число его **hit-points** и автоматически присваиваемое ему имя (оно состоит из названий технологий-компонентов). Назвать юнит можно и самому. Когда игрок нажимает на иконку **Close** (в центре меню), юнит становится доступным для производства на заводе (меню **Manufacturing**). Затем можно в любой момент вернуться и отредактировать его. По мере того как игрок находит все новые и новые артефакты и разрабатывает новейшие технологии на их базе, в меню **Modelling** появляются новые компоненты для производства пилотных образцов боевых единиц. При апгрейде технологии составного материала (например, от **Track I** до **Track II** и **Track III**) все последующие юниты автоматически производятся с использованием новых материалов (не надо их перестраивать в **Modelling**). Непосредственно производить юниты можно в **Factory**. Дополнительные модули для апгрейда завода ускорят производство (допускается до трех модулей **Factory**

Module на одном заводе). На старших уровнях желательно иметь большое количество заводов для параллельного производства нескольких юнитов. В игре имеется ограничение на общее количество ваших юнитов — не более **80** единиц. После этого производство блокируется, пока не будет кто-нибудь убит.

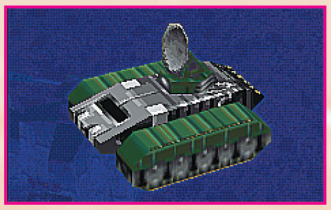
Базовыми являются юниты: **Viper Truck Wheels** (грузовик) и **Viper Machinegun Wheels** (легкий колесный танк). Все остальные юниты создаются в течение игры. Утверждается, что общее количество вариантов различных юнитов, отличающихся хотя бы одной из составляющих технологий-компонентов, превышает **2000**. Здесь приводятся только некоторые, наиболее часто используемые варианты моделей юнитов.



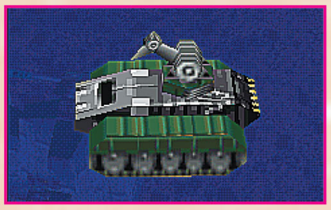
Lancer Cobra Tracks



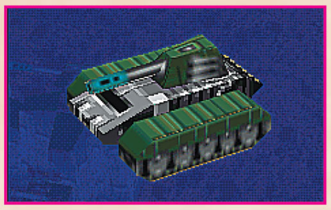
Command Turret Scorpion Hover



Sensor Turret Python Tracks



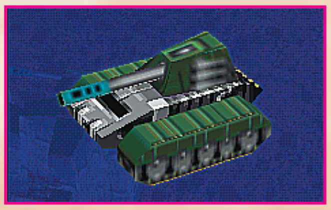
Mobile Repair Turret Python Tracks



Medium Cannon Python Tracks



Medium Cannon Cobra Half-Tracks



Heavy Cannon Python Tracks



Light Cannon Viper Half-Tracks



Twin Machinegun Viper Wheels



Sensor Turret Viper Wheels



Mobile Repair Turret Viper Wheels



Machinegun Viper Wheels



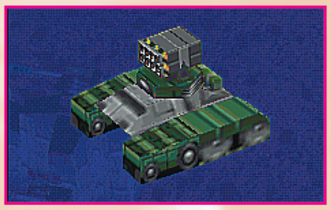
Heavy Machinegun Viper Wheels



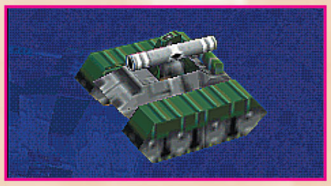
Flamer Viper Wheels



Lancer Scorpion Tracks



Mini-Rocket Artillery Cobra Half-Tracks



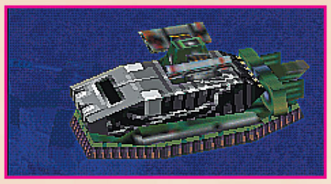
Bunker Buster Cobra Tracks



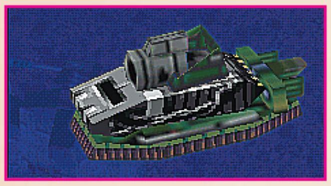
Truck



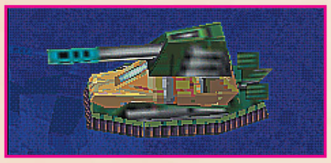
Mini-Rocket Artillery Scorpion Hover



Lancer Python Hover



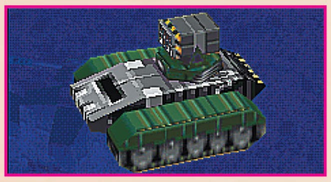
Bombard Python Hover



Heavy Cannon Scorpion Hover



Twin Machinegun Cobra Half-Tracks



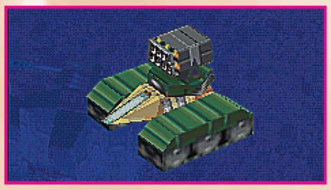
Mini-Rocket Artillery Python Tracks



Mini-Pod Cobra Half-Tracks



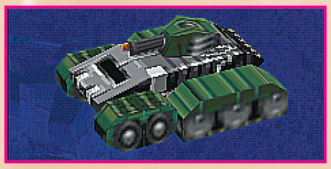
Command Turret Cobra Half-Tracks



Mini-Rocket Artillery Bug Tracks



Medium Cannon Cobra Tracks



Heavy Machinegun Python Half-Tracks



Mortar Viper Wheels



Light Cannon Viper Wheels

Киборги

Киборги производятся отдельно от других юнитов и не могут моделироваться в редакторе. Для производства киборгов необходима технология **Synaptic Link** генноинженерного соединения человека и компьютера при помощи специального шлейфа. После этого бронированный корпус робота становится чувствительным к малейшим движениям человека. Непосредственно производит киборгов **Cyborg Factory**.



Machinegunner — пулеметчик, основная боевая единица против вражеских киборгов.



Lancer — солдат с переносной ракетницей, хорош против легкой бронированной техники.



Heavy Gunner — молодец с тяжелым пулеметом, но все равно плох против танков, но быстрее перезаряжается.

На старших уровнях есть и другие вооружения для киборгов.

5. Research — разработка артефактов

Для того чтобы строить новые юниты, необходимо искать на карте или отвоевывать у противника артефакты с новыми технологиями. После этого артефакт досконально изучается и разрабатывается в **Research Facility**. На это, естественно, требуется время. Ускорить процесс разработки можно при помощи **Research Module** — допускается одноразовый апгрейд **Research Facility**. Для параллельной разработки нескольких артефактов необходимо иметь несколько зданий **Research Facility**.

Некоторые важнейшие технологии, еще не упомянутые ранее



— **Command Turret** — позволяет производить командиров

— **Synaptic Link** — дает возможность построить **Command Relay Center**, который также необходим для производства командного состава.



— **Tank Traps** — противотанковые ежи.

— **Missile Targeting Codes, Second Level Missile Targeting Codes, Third Level Missile Firing Codes** — технологии, дающие доступ к пуску ракет из ракетных шахт в третьей кампании.

— **Cyborg Thermal Amour Mk1, Mk2, Mk3** — броня для киборгов.

— **Cyborg High Intensity Thermal Armor Mk1, Mk2, Mk3** — теплоустойчивая броня для киборгов.

6. Управление юнитами



При выборе щелчком мыши юнита/здания в меню (например, грузовичка или конкретного **Factory**) карта позиционируется на этом обьекте, и он становится активным. Теперь для того чтобы вернуться в то место на карте, где вы только что были до операции выбора юнита, щелкните по нему же двойным щелчком. Таким образом можно, например, найти на карте источник энергии, затем выбрать конкретный грузовичок, переместиться обратно к источнику на карте и приказать ему построить нефтяную вышку.

Для того чтобы удобнее было манипулировать группами, имеется специальный юнит-командир. Можно выбрать группу юнитов (кроме самого командира) и затем щелкнуть по нему — выбранные юниты перейдут к нему в подчинение (до **6**). После этого можно выбрать конкретного командира (при этом одновременно выделятся все подчиненные юниты) и отдать приказ, который немедленно будет передан всем подчиненным. Для манипуляций с командирами есть специальное меню.

Можно просто обьединить юниты в группу. Для этого используются клавиши **Ctrl + <число>**. Например, **Ctrl+1** создаст группу **1**. Затем можно быстро выбрать эту группу на карте нажатием **<1>**. При этом карта не будет спозиционирована на группу, если ни один из юнитов не попадает в данный момент в экранную область. Вместе с обычными юнитами обьединяйте в группы и радары и мобильные ремонтные установки. Первый вид юнитов обеспечивает концентрированный огонь всей группы и эффективное поражение целей, второй — автоматически чинит поврежденные юниты группы.

Посмотреть **Lifebar** атакуемого противника можно правым щелчком мыши на нем.

Когда вы делаете правый щелчок на своем юните, появляется меню действий. Среди прочих приказов имеются: отступить к **HQ** базы, отправиться в ремонт, отправиться на погрузку в транспорт.

У каждого завода есть ключевая точка, обозначаемая на карте кружком с цифрой, куда доставляется новый юнит после выхода с конвейера. Эту точку можно перемещать в любое место карты, обеспечивая таким образом автоматическую доставку в заданную точку. Это делается либо щелчком мыши, либо в меню **Factory** одной из верхних кнопок.

Для того чтобы провести апгрейд здания, не надо выбирать нужный модуль из меню. Достаточно указать грузовичку на это здание, и он немедленно займется его модернизацией. При этом, также как и при строительстве, можно подключать сразу несколько грузовичков.

Если выбрать группу юнитов и нажать **<Space>**, вы получите максимально приближенный к земле вид их со спины — камера войдет в режим **External view** по отношению к данной группе. Выйти можно по правому щелчку мыши. Камера поворачивается курсорными клавишами **NumPad**. Приближение/Отдаление камеры — клавишами **+/- NumPad**.

Масштаб изображения на радаре можно немного увеличить — основными клавишами **+/-**.

Для того чтобы запустить бесконечное производство, выберите юнит в панели **Manufacturing** и нажмите на круговую стрелку в верхней части меню. Отказаться от производства юнитов можно правым щелчком на картинке с юнитом в меню или на картинке соответствующего **Factory** в списке заводов.

7. Кампании

Игра разделена на три большие военные кампании, происходящие в разных секторах и в разных климатах: **Campaign 1 (Western Sector), Campaign 2 (Eastern Sector), Campaign 3**. В каждой кампании вы боретесь с одним конкретным врагом (**New Paradigm, Collective** и **Nexus**), с его хорошо укрепленными базами и нередко превосходящими вас в технологическом плане юнитами, помогая своим форпостам **Альфа, Бета** и **Гамма**. По ходу вы также громите слабо укрепленные поселения кочевых боевиков **Scavendgers**. В первой кампании преобладает относительно обычный ландшафт: бурая земля, разруха и нищета **Scavendgers** на фоне сильных крепостей **New Paradigm**. В конце кампании появляются водные пространства, которые можно преодолевать техникой на воздушной подушке.

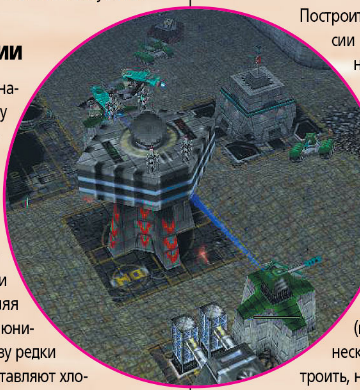
Во второй кампании климат резко сменяется на совершенно выгоревшую почерневшую землю с рытвинами, кратерами и воронками. Часто идет дождь (да, да, эти отвратительные голубые отрезки прямых линий — это и есть дождь). Здесь впервые появляются воздушные боевые юниты, активно нападают на вашу базу. Игроку остается только врыться поглубже в



землю и понаставить противовоздушных комплексов **Sam Sites** (**Hurricane** и др.). Теперь ваши транспорты могут подвергаться воздушному обстрелу, после чего всякая связь с базой-поставщиком прерывается.

В третьей кампании климат сменяется на заснеженные горы. Часто идет снег, но почему-то холода не особенно ощущаешь. Следов гусениц тоже. Теперь вы помогаете Гамме в борьбе с очередным глобальным могущественным врагом — компьютерным вирусом **Nexus**, который поражает здания и юниты. В дальнейшем появляются лазерные технологии, ракетные шахты и другие новейшие разработки в области науки. Ваша задача — используя мощь всех трех форпостов, победить Nexus (предстоит иметь дело с заражением юнитов, строений и полной эвакуацией баз).

8. Ход миссии



В процессе игры вы начинаете строить базу и продолжаете ее достраивать, модернизировать и укреплять на протяжении всех миссий, разрабатывая все новые и новые технологии и укрепляя и обновляя парк своих боевых юнитов. Нападения на базу редки и практически не доставляют хлопот. Гораздо труднее становится от уровня к уровню справляться с противником.

В игре имеются миссии, как правило, двух типов: проходящие на этой же карте (открывающие на ней новые области, до этого недоступные), проходящие в каком-либо другом месте — ваши юниты туда доставляет летающий транспорт. В первом случае снабжение и координация осуществляются напрямую с заводов базы. Ваши юниты свободно перемещаются по карте, и вы имеете доступ ко всем функциям меню. Во втором случае вы сначала имеете в распоряжении некоторое время для того чтобы модернизировать базу после предыдущих побед, затем — загружаете самые нужные юниты в транспорт, и они доставляются в некую ключевую точку на совершенно новой местности, не имеющей никаких точек соприкосновения по суше с вашей основной базой. При этом вернуться на базу до выполнения задания или хотя бы просто переключаться между базой и зоной высадки нельзя. Можно лишь удаленно управлять производством и модернизацией юнитов, разработкой новых технологий на базе, периодически загружать транспортный корабль и принимать подкрепления — все сообщение осуществляется воздушным путем. Транспорт всегда имеется только один (перевозит до **10** юнитов за раз) и прилетает через определенный фиксированный интервал времени (на разных миссиях это обычно **1**, **3** или **5** минут). Таким образом вы оказываетесь отрезанным от основной базы и ограниченным в количестве юнитов, независимо от того, сколько в действительности их было произведено на базе. Приходится выбирать лишь самые важные и необходимые в первую очередь модификации.

Построить во время такой миссии новое здание на основной базе (например, завод, чтобы быстрее производить юниты) также не удастся — надо делать это до первого вылета. Зона высадки **Landing Zone** (обозначается **LZ**) всегда имеется на карте по умолчанию (иногда их может быть несколько), ее нельзя построить, но враг может ее уничтожить, и вы лишитесь единственного источника подкреплений. Чтобы этого не произошло, нужно перевезти на транспорте пару грузовичков и выстроить линию укреплений вокруг **LZ**. При этом перехитрить игру и построить что-нибудь из зданий, например, завод, здесь также не удастся. Опытные игроки начинают наступление не раньше чем привезут третье подкрепление.

В обоих вариантах заданий миссии ограничены по времени. Как правило, вы имеете **30** минут на «обдумывание» — подготовку к вылету и **1** час на выполнение задания на удаленной территории, либо **1-2** часа — если действие происходит на территории, сопряженной с основной базой, где вся доставка осуществляется напрямую. Ваши дальнейшие действия в обоих случаях обычно совпадают.

В миссиях первой кампании задания обычно сводятся к тому, что надо полностью разгромить базы врага (на карте иногда несколько



слабых баз **Scavengers** и одна хорошо укрепленная база противника — обозначаются красными точками). База **Scavengers** считается разгромленной, если разрушены **ВСЕ** укрепления (вышки, доты и т.п.) и представляющие военный интерес здания (стены, деревни, села и сарайчики можно не уничтожать). Укрепленная база противника считается разрушенной, если уничтожены **ВСЕ** юниты врага (часть может прятаться на карте) и **ВСЕ** укрепления и здания. На некоторых уровнях требуется уничтожить абсолютно всех противников, включая **Scavengers**. Лишь в одной из миссий задание было позаковыристее: требовалось перехватить конвой врага, который нашел ценный артефакт на карте до вас и теперь направляется к транспорту. Если этого не сделать — миссия будет провалена, даже если уничтожить после этого всех врагов. Кроме того, во второй кампании миссии, судя по всему, будут более сложными и интересными. Например, в первой миссии второй кампании требуется любой ценой удержать непрерывно атакуемую врагом полуразрушенную базу. Причем, на ней мало что работает, нет энергии и заводы практически стоят — приходится довольствоваться только раз в **5** минут прилетающим транспортом с вашей основной базы. Бой вскоре перемещается уже на середину самой базы, враг сносит башни-укрепления и стены одну за другой и использует передовые средства нападения — авиацию. В такой ситуации, в ожидании следующего транспорта, остается надеяться







только на пару грузовичков, которые возводят одну настенную башню за другой, все дальше к глубине базы, сдавая укрепление за укреплением, да еще при этом должны успевать ремонтировать здание штаба, которое целенаправленно бомбит авиация, потому что наскоро возведенные зенитки далеко не всегда оказываются на высоте. Затем противник уничтожает ваш единственный источник энергии в углу базы и... приходится надеяться только на имеющиеся на основной базе резервы. В такой ситуации предстоит не только держать оборону, но и перейти в наступление и разгромить несколько ключевых укрепленных точек противника, иначе через час женский голос безразличным тоном сообщит, что вы разбиты.

Сами по себе кочевники не представляют большой проблемы, но в их зданиях нередко находятся артефакты, которые если не дают вам преимущество, то, по крайней мере, позволят сравняться в технологии с врагом. Как правило, в каждом задании враг имеет какое-нибудь преимущество в технологии. Ваша задача — разбить имеющиеся поселения кочевников в надежде заполучить артефакт с данной технологией, разработать ее, смоделировать несколько новых типов юнитов, перебросить их к месту высадки и уже после этого идти на врага.

9. Стратегия нападения и защиты

Нападение

Вариант «построить много танков и сравнять все с землей» не проходит. В первую очередь потому, что танкам требуется некоторое время на перезарядку снаряда, что снижает скорострельность, а иногда эффективность ведения огня, если цели попались маневренные. Во-вторых, далеко не каждый юнит или укрепление эффективно поражается танком. Например, большие проблемы доставляют всевозможные укрепленные в земле доты противника, противотанковые ежи, особенно если их несметное количество. Продраться через такую полосу укреплений становится невозможно — вас быстрее уничтожат. Кроме того, тяжелые гусеничные танки по определению медлительны и легко могут стать мишенью для вражеских ракет или кучи навалившихся юнитов врага, которые быстро окружат танк и сделают из него железное месиво. И киборгов также никто еще пока не отменял — против них танки также не эффективны. Аналогичные рассуждения можно провести и относительно других юнитов. Таким образом, ключ к успеху — комбинация юнитов разных модификаций и разного типа, пригодных для уничтожения разнообразных видов противника и способных организованно ему противостоять.

Оптимальным является сочетание: ракетные юниты, танки, гусеничные пулеметные юниты, мобильный ремонтный комплекс.

Для нападения на хорошо защищенную крепость: антибункерные гусеничные юниты, средние танки, ракетницы.

Для крупномасштабного нападения (группами **20** и более юнитов), когда за ценой не постоишь: командиры, радарные установки, ракетницы всех видов, тяжелые танки, тяжелые пулеметы, ремонтный комплекс, антибункерные установки.

Для поддержки на воде: ракетницы на воздушной подушке, танки на воздушной подушке — они эффективны только на начальном этапе и быстро выходят из строя. Кроме того, на суше они становятся легкой мишенью и теряют свое преимущество и недосягаемость на воде.

Авиации в первой кампании не встречается.

На старших уровнях даже и думать идти в бой без командира и радара не следует. Иначе огонь ракетных установок будет значительно менее эффективным. Кроме того, возникнет серьезная проблема с перевооружением и модернизацией юнитов на старых платформах и мало прочных корпусах. Постепенно радары, командиры и чинящие юниты станут важны если не более чем, то, по крайней мере, на столько же, насколько танки и ракетницы. Понадобится их серьезно укрепить: смоделировать юнит с более прочным корпусом, на более мощном шасси, иначе они быстро выйдут из строя, а ваша армия будет дезорганизована и разрознена и легко проиграет сражение.

Ключевые правила при нападении

— вести огонь нужно сконцентрировав его на самом слабом звене в группе противника. Уничтожать вражеские юниты в группе следует в таком порядке: радары, ракетницы, артиллерия, командиры, антибункерные установки, мотострелковые части и т.д. — в последнюю очередь — тяжелые танки;

— командир должен находиться сзади, вне зоны поражения, и координировать своими сигналами группу атакующих юнитов;

— радарная установка должна также следовать сзади, координировать огонь наступающих юнитов;

— мобильный ремонтный комплекс должен идти в общей колонне, в центре, под прикрытием брони окружающих юнитов и в бою непосредственно чинить;

— лобовым звеном в наступлении служат танки с тяжелой броней и тяжелые пулеметы;

— вторым звеном следуют ракетницы и антибункерные установки (ракетнице для выстрела необходима одна клетка поля до цели, так что вплотную становиться неэффективно);

— при атаке на базу противника первым делом надо уничтожать все вышки: ракетные вышки, пушки. Затем сконцентрируйте огонь на настенных укреплениях: угловых пушках, ракетницах. После этого наступает очередь наземных легких пушек. Теперь можно сконцентрировать огонь на наземных юнитах противника. Расчет здесь на то, что противник «не сразу догадается» восстановить полосу укреплений, так что в вашем распоряжении будет некоторое время для резервной атаки. Если в группе нет командира, ракетниц и антибункерных установок, то расправиться с дотами будет очень проблематично. Все это время тяжелая артиллерия может вести точечный обстрел укреплений противника откуда-нибудь с безопасного расстояния;

— при разгроме базы Scavengers в первую очередь уничтожайте вышки и доты с пулеметами, затем ракетницы, юниты и пехоту.

Защита

Для защиты базы используйте на первых порах вышки и доты, а в дальнейшем обнесите все подступы стенами, оставив только ворота для перемещения собственных юнитов. На стенах, насколько это позволяют средства, разместите настенные орудия и ракетницы. Часто чем ближе к воротам, тем больше должна быть плотность вооружений. Перед и после ворот установите несколько дотов ближнего действия — легкие пушки и огнеметы. Чуть в глубину базы установите доты с артиллерией. Зенитные установки имеет смысл ставить вокруг штаба и по углам базы, чтобы уменьшить возможную зону поражения авиацией противника. На базе следует иметь несколько грузовичков на случай нападения, чтобы они немедленно бросились чинить поврежденные стены и укрепления. Как правило, враг не наступает, не разгромив укрепления полностью. А атака начинается обычно издалека, с обстрела артиллерией. В таких случаях требуется короткий танковый марш-бросок, чтобы уничтожить возмутителя спокойствия и разгромить нападающие силы. Затем можно спокойно отступить к базе и предоставить защиту укрепленным пушкам. Иногда один грузовичок может постоянно чинить какую-нибудь пушку на стене и успешно противостоять огню целой группы юнитов, стремящихся ее свалить, а когда ее все-таки уничтожат, можно построить новую пушку на этом же месте. Никто из врагов не догадается его расстрелять.

Оборона источников энергии на первых порах не столь важна, можно даже «забывать» там грузовичок, однако на старших уровнях это станет проблемой. Можно использовать следующий подход: обнесите нефтяную вышку стеной по минимальному периметру и поставьте по углам четыре пушки — противнику сильно не поздоровится при попытке завладеть источником.

10. Прохождение

В игре три большие кампании (всего более **30** миссий), но тактика в большинстве случаев совпадает. Просто появляется и разрабатывается все больше новых технологий (а их чис-







ло превышает **400**) и основанных на них юнитов, активно используется авиация. Так можно изобретать до бесконечности, усложняя задания миссий необходимостью бороться со все новыми вооружениями и уменьшая отведенное на это время. По этим соображениям здесь приводится только полное прохождение первой кампании — это **13** уровней (весь первый диск), и краткие советы по второй и третьей.

Tutorial Fastplay Mission

Уничтожьте вражескую нефтяную вышку вверху в каньоне, и когда она догорит, постройте там грузовичком свою. Чуть выше возьмите первый артефакт. Сделайте второй завод и произведите несколько танков. Разгромите три базы скавенджеров и найдите артефакты (огнемет, вышки — полезные). В первую очередь сносите укрепления и доты. Рядом со второй базой на холме стоит радарная установка — возьмите артефакт. Ожидайте сопротивления со стороны последней базы в правом нижнем углу карты. Кроме того некоторые вражеские юниты могут делать неразумные безнаказанные попытки обстрелять вашу базу с холма справа. Разработайте технологию вышек и установите несколько со стороны холмов, чтобы не повадно было. Когда миссия закончится, можно переходить к кампаниям.

Campaign 1 : Western Sector (Western Desert)

Mission 1 Scavenger Raiders

— Постройте базу, состоящую из **HQ, Research Centre, Power Generator** и **Factory**;

— Найдите и уничтожьте все базы и юниты **Scavengers** (**2** базы **Scavengers** находятся вверху карты)

— Освойте добычу нефти (есть **4** источника энергии);

— Соберите **4** артефакта.

Mission 2 Power Surge Detected

Лимит 1 час.

— Защитите базу от Scavengers;

— Уничтожьте все базы и юниты Scavengers на юге;

— Найдите **4** артефакта;

— Исследуйте новый Power-ресурс внизу карты.

Mission 3 Locate and Recover Artefacts

Лимит 30 мин.

— Исследуйте и разработайте артефакт **Power Module** и проведите апгрейд **Power Generator**.

— Загрузите транспорт, перелетите на новую территорию и глубоко в тылу **Scavengers** найдите и возьмите с боем слабозащищенный артефакт;

— Как только он будет найден соберите все юниты у **Landing Zone**, и за вами прилетит транспорт.

Mission 4 Investigate Structure

Лимит 30 мин.

— Как только приземлится транспорт защитите **LZ** от вражеских атак;

— Подкрепления возможны — вызывайте транспорт по мере необходимости;

найдите старый **Research Centre**, базу **Scavengers** и возьмите артефакты (всего баз **3**, все — влево и вверх);

— Как только вы соберете оба артефакта возвращайтесь к **LZ** и за вами прилетят;

— Технологии **Twin Machine Gun** и **Mortar** чрезвычайно полезны.

Mission 5 Encoded Signals Detected

Лимит 1 час.

— Загрузите транспорт наиболее крепкими юнитами, перелетите и укрепите **LZ**;

— Исследуйте карту на предмет наличия вражеских баз. Как только база будет найдена, станут доступны подкрепления;

— Соберите **4** артефакта и уничтожьте базу и юниты **New Paradigm**;

Начиная отсюда все усложняется. Разработайте **light turret** и **medium turret**. Надо перелететь, построить несколько пушечек вокруг **LZ** и разгромить мощную базу желтых (желтые стены и желтые танки в правом верхнем углу). Под желтой базой находится база **Scavengers** с артефактами — для вас становятся доступными подкрепления. Для **Research** вы получаете бетонные стены, доты с пушками, пулеметами и огнеметами, модули для **Factory**.

Mission 6 Enemy Attack

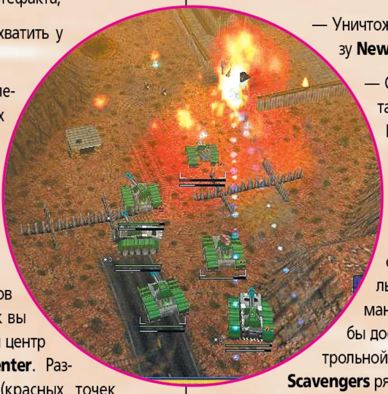
Лимит 2 часа.

— Защитите базу от вражеских набегов;

— Нанесите удар на востоке и уничтожьте все **New Paradigm** и **Scavenger** базы и юниты — там же находятся **4** артефакта;

— Не дайте врагу захватить у вас источники нефти;

— Разгромите укрепления вокруг вражеских **LZ**, чтобы вывести точки высадки из строя и предотвратить появление подкреплений врага в дальнейшем.



Изобрести командиров можно после того как вы построите командный центр **Command Relay Center**. Раздолбать **ВСЕ** базы (красных точек очень много) и вражеский **LZ** — правый верхний угол, а также определенное здание. Начинать движение надо и вправо — будет длинный горизонтальный каньон, много башенок, дотов и вышек врага. Каньон приведет к другим базам вверху карты. Рядом с вражеским **LZ** вверху карты будет въезд на верхний уровень — единственный способ добраться до очередной базы врага и разнести в щепки заданное здание. Для **Research** вы получаете ракетницы (два вида), апгрейдные модули для **Research Facility**.

Mission 7 Establish a Forward Base

Лимит 30 мин

— Постройте в указанном месте как минимум **4** защитные вышки;

— Обеспечьте оборону базы от пребывающих вражеских транспортов;

— Ожидайте вражеских засад на дороге.

Разработайте новые гусеницы, ракетницы, доты с ракетницами. Вам нужно соорудить новую базу на этой же карте, вверх и вправо, на плато, где находилось уничтоженное здание противника. Как только база будет достаточно укреплена, уровень закончится. Фактически вам придется прорваться толпой грузовиков к зеленой точке (рядом будет мигать красная — вражеская **LZ**) и построить в квадрате котлована (там, где находилась база врага в прошлой миссии) свои укрепления. Достаточно нескольких вышек с пушками или настенных пушек, никаких зданий не надо. По ходу всей миссии враг будет постоянно сбрасывать очень мощные десанты — в основном из ракетниц и средних танков. На их полное уничтожение понадобится масса времени и боевых единиц. Сразу постройте несколько фабрик и запустите бесконечное производство своих средних танков, ракетниц, тяжелых пулеметов и грузовиков. Несколько радарных установок, мобильных ремонтных комплексов и командиров для координации стрельбы не помешают. После этого немедленно отправляйте сформированную толпу в котлован новой базы (придется объезжать всю карту, и за это время каждой группе юнитов придется столкнуться с мощным сопротивлением десанта врага и не потерять при этом основную ценность — грузовики. Как только отправлена одна группа юнитов, сразу переходите к формированию следующей. Можно сделать более прочные грузовики, поставив их на новые гусеницы. В любом случае надо добраться до котлована новой базы и возвести несколько укреплений кучей грузовичков (иногда под обстрелом противника), и миссия закончится.

Mission 8 Enemy Transmissions Detected

Лимит 30 минут + 30 минут

— Загрузите транспорт и перелетите на новое место.

— Как только вы увидите базу **New Paradign** проследуйте к своему **LZ 2** и обеспечьте его защиту, чтобы дать возможность подкреплениям приземлиться;

— Уничтожьте все юниты и базу **New Paradign**;

— Соберите **3** артефакта и возвращайтесь к **LZ 2**.

Используйте модуль для **Research**. Высадитесь крепкой группой на **LZ1**: средние танки, тяжелые пулеметы и командир — чтобы хотя бы доехать до второй контрольной точки. Разгромите **Scavengers** рядом. Затем зигзагом надо добраться до правого нижнего угла карты, к **LZ2** (он замигает зеленым), избегая столкновения с силами противника. Затем добавляется еще **30** минут, становятся доступны подкрепления в **LZ2**, и вы должны уничтожить базу **Scavengers** и основную базу. Понадобится очень много тяжелой техники, командиры, мобильные ремонтные комплексы, средние танки, ракетницы и тяжелые пулеметы. Поставьте заводы на бесконечное производство и, как только прилетает одно подкрепление, тут же загружайте транспорт чем-нибудь следующим. Имейте в виду, что довольно значительная группировка танков должна оставаться на защите самого **LZ2**, иначе вражеские танки его быстро сровняют с землей, и у вас больше не будет подкреплений. Начинайте наступать когда в запасе будет как минимум четыре прилета тяжелой техники. Не обращайте большого внимания на любые доты (за исключением скавенджеровских) — их надо очень долго расстреливать даже если сконцентрировать огонь всей группы. Не очень-то отвлекайтесь на танки противника (они тут аж **8**-ми колесные на гусеницах). Цель номер один — легкая база скавенджеров сверху. Далее можно по горным тропинкам доехать до основной базы, снести укрепления и пушечки на стенах вокруг котлована и преспокойно расстрелять заводы и штаб сверху, с горного хребта. Главное, запрудить периметр своими танками, чтобы вражеские просто вас не вытеснили. Изрядно потрепав противника, спускайтесь вниз и сносите все укрепления на равнине перед базой. В это время пошлите юнит под огнем забрать артефакты на базе. Из полезного вы получите оружие для быстрого раздалбывания дотов, мини-ракеты по типу катюши, новый корпус, апгрейд модуль для **Relay** штаба. После того как база будет уничтожена, соберите все юниты в **LZ2**, и миссия завершится. Вы также получите **Bombard Mortar** — тяжелую артиллерию.

Mission 9 Synaptic Link Location

Лимит 1 час

— Загузите транспорт и после высадки обеспечьте оборону **LZ**;

— Найдите и уничтожьте **New Paradigm** базы и юниты;

— Найдите все **4** артефакта;

— Ожидайте активного сопротивления со стороны подкреплений врага.

Вам надо перелететь, разгромить две базы скавенджеров и базу со зданием противника. На базе скавенджеров впереди артефактов нет. На этом уровне используйте **Python** — тяжелый корпус для **8**-колесных танков. Держите оборону **LZ**. Вам придется иметь дело с очень бронированными киборгами противника (солдатики в скафандре). В конце уровня вы получаете **SYNAPTIC Link** — технологию, позволяющую строить киборгов, средний корпус **Scorpion**, апргейды для **Factory** и **Repair Center**. Смести линию укреплений поможет ракетная техника **Mini-Pods** и **Mini-Rockets**, а также **Heavy Machine Guns** и **Medium Cannons** на гусеничном корпусе **Tracks**. Очень большая проблема — доты. Если нет командира, антибункерных установок и ракетниц, то ковыряются они очень медленно. Еще одна проблема — ракетные вышки. Транспорт будет доставлять подкрепления противнику в центр базы — ожидайте постоянного сопротивления. Чтобы успешнее отражать атаки врага, комбинируйте технику и не забывайте сносить укрепления. Антибункерным установкам нужно обеспечить должную скорострельную защиту, так как они слишком долго перезаряжаются и не столь эффективны, если действуют без прикрытия. После того как все постройки и **ВСЕ** вышки (некоторые распложены на стенах по краям каньона) будут снесены, уровень закончится. **Мини-Rockets** очень эффективны. У врагов преобладают киборги, танки, **Mini-Pods**. Используйте огневую мощь направленно, в совокупности с последними образцами военных технологий, и победа будет вашей.

Mission 10 Counter Attack

Лимит 1 час

— **New Paradigm** начинает массированное наступление на вашу базу;

— Найдите на карте все юниты противника и уничтожьте их.

На вашу основную базу нападают вражеские десанты. Надо быстро укрепить вторую базу, построить заводы для производства киборгов и разработать синаптик линк — технологию производства нескольких видов киборгов. Ожидайте нападений по всей карте, в первую очередь на источники нефти и на слабо укрепленную базу **2**. Для того чтобы ее защитить, задействуйте местные грузовички и быстро перегородите все подступы к базе стенами с **Lancer** ракетами. Постройте в первую очередь побольше вышек с ракетами. Вначале враг будет нападать маленькими группами киборгов по **5-10**, но затем крупный десант высадится в правом верхнем углу карты, где раньше и была их **LZ**. Будет огромное количество танков и **Bombard** артиллерии. Прежде чем направляться туда, соберите большую армию из ракетниц **Lancer** и танков. Сами киборги не столь эффективны, и против танков лучше бороться ракетницами. Будет еще три небольших десанта киборгов: слева, чуть ниже вашей базы, и по одному у каждой из нефтяных скважин. Будьте готовы к тому, что в самый нужный момент у вас могут быть проблемы с нефтью. Последний мощный десант из танков и артиллерии высадится чуть ниже первой базы — разработайте новую технику на базе корпуса **scorpion**. Уровень закончится, когда все неприятельские юниты будут уничтожены.

Миссия 11 New Objectives

Лимит 30 мин.

— Загрузите транспорт и по приземлении постройте укрепления вокруг **LZ**;

— Не дайте **New Paradigm** завладеть артефактом и добраться до транспорта;

— Уничтожьте все силы **New Paradigm**;

— Возвращайтесь к **LZ** с артефактом.

Из штаба сообщают, что врагом разработано новое оружие — компьютерный вирус **Nexus**, который позволяет эффективно проникать в неприятельские укрепления и здания и выводить их из строя. Ваша задача окружить противника и не дать никому уйти. Для этого выберите наиболее крепкие и боеспособные юниты для перелета (ракетницы, средние танки и тяжелые пулеметы).

Вы приземлитесь на новой территории. Сохранитесь заранее, потому что с первого раза можно легко провалить миссию. Дело в том, что в каньоне в центре карты находится артефакт (левая красная точка на карте). Как только вы приземлитесь и найдете первую базу скавенджеров, появится сообщение, что артефакт найден врагом и находится на пути к базе. Его везет крепкий вражеский отряд из нескольких танков и ракетниц. Ваша задача перехватить отряд на обратном пути, до того как они заберутся на гору в центре и доберутся до базы с вышками. Разгромив отряд и получив артефакт, вы сможете строить тяжелые башни. До тех пор пока вы не завладеете артефактом, не обращайте внимания ни на какие скавенджерские базы (их будет две по пути) — следуйте мимо, чтобы успеть к подъему в гору. Если вы провалите операцию по перехвату, то ни



при каких условиях не сможете разгромить в конце вражескую базу и **LZ** на горе в центре и закончить миссию — сразу же будет прилетать транспорт и увозить артефакт. Только после того как артефакт попал в ваши длинные руки, можно расправляться со всеми базами, а в конце надо успеть собрать все юниты в вашем собственном **LZ**, до истечения времени. Сильно поврежденные и медленно перемещающиеся юниты при этом можно отстреливать на ходу, чтобы успеть.

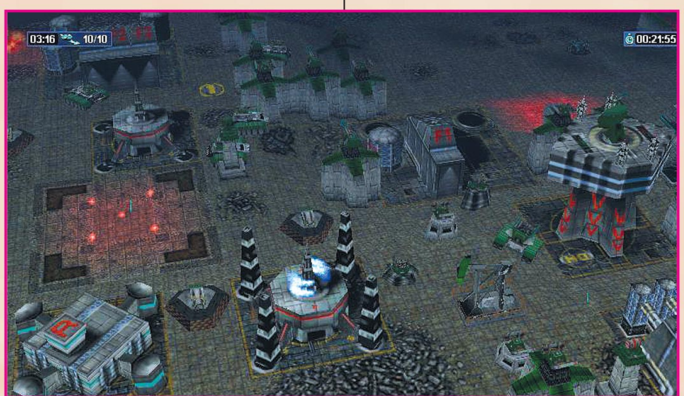
Миссия 12 Incoming Transmission
Лимит 2 часа.

— Перелетите на новое место и укрепите **LZ**;

— Уничтожьте все **New Paradigm** базы, используя новые технологии;

— Найдите **3** артефакта;

Это последняя и очень не простая миссия первой кампании. Вам предстоит перелететь, построить мощные укрепления вокруг своего **LZ** и разгромить базу врага за рекой (в верхней части карты). Придется отвоевывать буквально каждый квадратный метр площади. В первой же базе скавенджеров возьмите артефакт **Hover** — воздушная подушка. Но переносить все свои юниты на воду не торопитесь. Основная база все равно находится на возвышенности, туда ведет узкий перешеек, напичканный дотами и башнями с ракетами, где не требуется много **Hover**, а уничтожить такой юнит легче, чем наземный. Противник уже давно владеет этой технологией, так что ожидайте нападений с воды. Обустройте полосой укреплений свой **LZ** при помощи грузовичков — враг нападет в самый неожиданный момент, например, когда вы уже у его базы, к **LZ** высадится его десант. Ожидайте все новых и новых подкреплений врага, препятствующих вашему продвижению к базе. Помимо **Hover**-танков, средних танков и антибункерных **Buster**-ов, вам придется выдержать на себе сконцентрированный огонь ракетниц. Используйте все имеющиеся в вашем распоряжении на данный момент достижения технологии. И все равно победить будет очень непросто. База находится вверху, несколько красных точек, а **HQ** находится еще выше, на горе, которая охраняется кучей дотов и ракетных установок. Лучше накопить побольше сил — придется иметь дело с армадами танков. Управлять группами — по **40** и более юнитов, в них назначьте своих командиров, обеспечьте их мобильными ремонтными центрами, ракетницами, танками и антибункерными установками. Для этого уровня нужно значительно обновить компоненты старых юнитов, таких как ремонтный комплекс, командир и ударная установка. Сделайте их максимально прочными.



Миссия 13 Defend & Fortify (part 1)

— Загрузите транспорт наиболее крепкими юнитами и отправляйтесь на помощь группе Бета;

— Миссия продолжается во второй кампании.

Campaign 2 : Eastern Sector (Urban Devastation)

Миссия 1: Defend & Fortify (part 2)

— По приземлении примите командование базой Бета и отремонтируйте покореженные здания;

— Обороняйтесь от мощных вражеских атак;

— Используйте подкрепления с основной базы прошлой кампании — Альфа;

— Постройте зенитные комплексы для отражения атак с воздуха;

— Найдите и уничтожьте все места повышенного скопления противника;

— Найдите **3** артефакта.

Приготовьтесь к самому худшему — на базе практически ничего не работает, вот-вот уничтожат ваш единственный источник энергии, защита на стенах целенаправленно уничтожается противником, а авиации наносит точечные удары по штабу и зениткам. Ближайшее подкрепление будет только через **5** минут — целая вечность. Пока что вам придется в основном работать грузовичками — строить стены, ремонтировать штаб, возводить укрепления и зенитки, ремонтировать башни по мере того как все новые и новые линии укреплений уничтожаются врагом и битва перемещается буквально в центр вашей базы. В такой обстановке надо не только не дать захватить базу, но и суметь собрать достаточно сил для ответной победоносной атаки на противника, иначе в конце миссия будет провалена, даже если отстоите свою базу. Транспорт будет сбит.

Mission 2: Transport Down

— Укрепите и восстановите базу Бета;

— Загрузите в транспорт поисковую группу;

— Отправляйтесь к месту крушения транспорта и спасите тех, кого еще можно спасти;

— Берегите каждый юнит, так как других подкреплений не будет.

Mission 3: Hold at all Costs

— Защитите базу от атак противника;



— Найдите и уничтожьте все постройки и юниты **Collective**;

— Найдите **4** артефакта.

Mission 4: Intercept Convoy

— Загрузите транспорт и по приземлении обеспечьте защиту **LZ**;

— Найдите и уничтожьте камандира противника, пока он не успел уйти;

— Возьмите у него артефакт и соберите все силы у **LZ**.

Mission 5: Destroy Enemy Air Base & Recover VTOLs

— Защитите базу от атак противника;

— Найдите и уничтожьте все базы и юниты Collective на северовостоке;

— Найдите гражданские юниты, пока их не захватил противник, и уничтожьте вражеский **LZ**;

— Найдите **6** артефактов.

Mission 6: Destroy Power Plant

— Загрузите транспорт и укрепите **LZ** по приземлении;

— Уничтожьте ядерный реактор и укрепления вокруг него, до того как **Collective** смогут запустить его и использовать против вас;

— Найдите **3** артефакта и возвращайтесь к своему **LZ**.

Mission 7: Capture NASDA Central

— Загрузите транспорт и укрепите **LZ** по приземлении;

— Уничтожьте все вражеские базы и укрепления;

— Не уничтожайте **NASDA Central**, а захватите его, для этого прикажите юнитам подъехать ближе к зданию;

— Найдите **4** артефакта и возвращайтесь к **LZ**.

Mission 8: Satellite Uplink Site

— Загрузите транспорт и укрепите **LZ** по приземлении;

— Уничтожьте **Satellite Uplink** и окружающие укрепления;

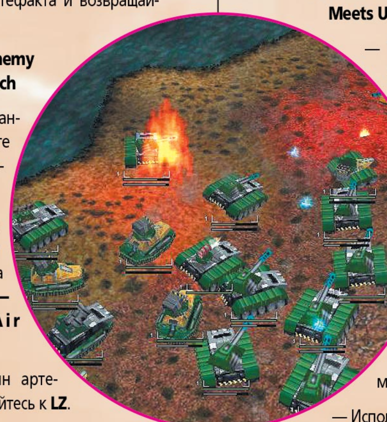
— Найдите **4** артефакта и возвращайтесь к **LZ**.

Mission 9: Enemy Ground Launch

— Загрузите транспорт и укрепите **LZ** по приземлении;

— Уничтожьте все **4** зенитки противника (**SAM sites — Surface-to-Air Missile**);

— Найдите один артефакт и возвращайтесь к **LZ**.



Mission 10: Establish Safe Haven

— Загрузите транспорт и укрепите **LZ** по приземлении;

— Уничтожьте все вражеские базы и юниты;

— Найдите два артефакта.

Mission 11: Air Raid & Evac

— Эвакуируйте столько юнитов, сколько это возможно;

— Защищайте базу во время атак противника, чтобы спасти как можно больше юнитов;

— Обеспечьте некоторое количество грузовичков среди эвакуированных юнитов, особенно на борту последнего транспорта — они понадобятся для строительства базы в третьей кампании.

Campaign 3 : Northern Sector (Rocky Mountains BreakDown)

Mission 1: Establish a Forward Base

— Защитите **LZ** от атак противника;

— Постройте новую базу;

— Вызывайте подкрепления, если это понадобится;

— Уничтожьте все базы и силы Nexus;

— Найдите **2** артефакта.

Mission 2: Launch Site Coordinates

— Загрузите транспорт и укрепите **LZ** по приземлении;

— Вызывайте подкрепления, если это понадобится;

— Следуйте вперед и уничтожьте ракетные шахты, предотвратив их запуск;

— Укройтесь в долине до того, как боеголовка будет запущена и последует взрыв.

Mission 3: Welcoming Committee

— Потеряна связь с предыдущей группой юнитов;

— Следуйте на север, чтобы помочь базе Гамма против сил **Nexus**;

— Это ловушка! Базе Гамма уже инфицирована вирусом **Nexus**.

— Уничтожьте все силы и укрепления Гамма и **Nexus**;

— Соберите все **5** артефактов.

Mission 4: Team Alpha Reinforcements

— Загрузите транспорт и укрепите **LZ** по приземлении;

— Следуйте на юг к базе Альфа;

— Вызывайте подкрепления по мере необходимости, используйте противовоздушные установки;

— Как только вы найдете группу Альфа, возвращайтесь вместе к **LZ**. Альфа нужна для того, чтобы разработать антивирусную программу против **Nexus**.

Mission 5: NEXUS Takes Control

— **Nexus** пытается проникнуть в ваши юниты и строения базы!

— Разработайте схемы **Resistance Circuits**, доставленные группой Альфа, чтобы остановить и локализовать компьютерный вирус;

— Чтобы заменить пораженные вирусом здания постройте новые;

— Уничтожьте все юниты и здания, инфицированные Nexus.

Mission 6: Beta Team#2 Meets Up with Team Gamma

— Примите командование группой юнитов из **Миссии 2**, которые выжили после взрыва;

— Используйте силы Гамма, чтобы обеспечить безопасное продвижение и эскорт выживших юнитов на базу Гамма;

— Возьмите на себя управление базой Гамма;

— Используйте обе базы (Гамма и основную **Home**) для того, чтобы уничтожить все силы и здания **Nexus**;

— Соберите **4** артефакта на базе **Nexus**, не бойтесь — они не заражены.

Mission 7: Fire From the Skies

— Эвакуируйте все силы с основной **Home** базы на базу Гамма;

— Ожидайте ударов сил **LasSat** с севера;

— Следуйте на юг и захватите ракетные шахты глубоко в тылу **Nexus**;

— Найдите **3** артефакта поблизости от шахт.

Mission 8: NEXUS Counter-Attacks

— Исследуйте **Nexus Intruder Program**, чтобы получить доступ к кодам запуска ракет;

— Обеспечьте защиту от атак **Nexus**;

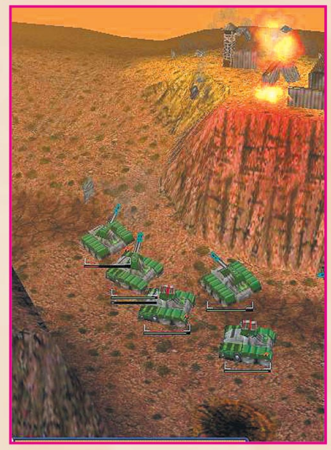
— Ожидайте удары **LasSat** с севера;

— Последовательно взломайте в **Research 3** кода запуска;

— После этого ракеты запустятся автоматически и поразят цели.

Mission 9: Attack NEXUS Final Base

— Возведите новую базу рядом с ракетными шахтами;



— Загрузите транспорт и укрепите LZ по приземлении;

— Вызывайте подкрепления, если это понадобится;

— Продвигайтесь вперед, пока не найдете основную базу Nexus;

— Уничтожьте Nexus HQ и окружающие здания;

— Внимательно осмотрите данную территорию: ходят слухи о запрятанных где-то здесь 3 артефактах;

— Наблюдайте финальный ролик.

11. Как взламывать

При сохранении игры создаются файлы с расширением **.es**, **.gam** и именем, которое пользователь вводит в слоте диалога. Также с таким же именем создается целая директория, в которой сохраняются файлы, отражающие все параметры карты миссии: текущие разработки, количество и расположение юнитов, координаты и прочее. Для того чтобы взломать ресурсы, нужно прописать в файле .gam в двух байтах по адресу **$34** значение **$FFFF** — это даст **65k** ресурсов. Ограничение по времени взломать вручную сложнее. Известно, что оно хранится либо в формате **<минуты>*60 сек — 10**, либо в формате **<минуты>*60 сек / 10**. Например, **30 минут = 30 — 60 — 10 = 18000** или **5 минут = 5 — 60 / 10 = 30**. Весь вопрос: в каком именно формате и в каком именно из большого числа файлов, создаваемых при сохранении.

Кроме того в **warzone.wdg** (большой ресурсный файл — **32** MB), начиная с адреса **$14CB296**, хранятся незашифрованные исходные скрипты **C**-шных текстов ко всем миссиям игры с используемыми переменными, настройками, процедурами обработки событий и подробными комментариями. Сами по себе скрипты не представляют большой сложности для понимания, но зачем это сделано и будут ли работать внесенные изменения (то есть часть игры по сути должна быть интерпретатором?) — не знаю. Одинаковых скриптов очень много, и сложно понять, какой кусок кода к какой миссии относится из-за внутренней нумерации. Вас должны интересовать следующие переменные и процедуры:

— **NoTimeLimit — boolean**, при **True** вообще отключает таймер.

— **TimeLimit** — переменная, содержащая значение лимита времени для текущего уровня, миссии на текущей карте или после перелета.

— **ReinforceTime** — переменная, значение которой определяет время, через которое прилетает следующий транспорт.

— **setMissionTime** — процедура, в которой устанавливается значение **TimeLimit** при старте игры. Значение **'-1'** в качестве аргумента будет интерпретировано как отключение таймера.

— **setReinforceTime** — процедура, в которой устанавливается значение **ReinforceTime**.

Полезными при быстром поиске в файле могут быть комбинации: **'/*'**, **'Initialisation'**, **'SCRIPT File'**, **'cam1-'**. Примеры названий уровней: **'cam1-4s'**, **'cam2-3'** (**cam** — campaign). Свой код можно вписать в любом **hex**-редакторе, не изменяя размер файла, вместо комментариев или исходного, и заменяя лишние символы до возврата каретки пробелами.

СИ

КОДЫ PC

Commandos: Beyond the Call of Duty

[Ctrl] + I - неуязвимость

[Ctrl] + [Shift] + N — пропуск миссии

[Shift] + V — бойцы становятся невидимыми для врага

[Shift] + X — перемещает выбранного бойца на место, указанное курсором

Sports Car GT

В игровом меню введит **isi-cheeseman**, чтобы активизировать режим кодов. Затем введите один из нижеследующих кодов:

isi tbone — все трассы и машины

isi-corsica — все машины приобретают максимальные характеристики

isi-plague — лига GT3

isi-aardvark — титры

isi-delicate — новый режим игры

Kingpin

Загрузите игру с «**+developer 1**» в коммандной строке. После этого нажмите **<~>**, чтобы вывести консоль и введите коды:

God — режим бога

Noclip — проходить сквозь стены

map [название карты] — играть на выбранной карте

give all — появляются все предметы, за исключением денег

bullets [количество] — боеприпасы

shells [количество] — боеприпасы

gas [количество] — газ

give ammo — полная аммуниция

crowbar — железный лом

pistol — пистолет

shotgun — шотган

flamethrower — огнемет

give weapons — все оружие

cash [количество] — деньги

give health — здоровье

key1-10 — ключ 1-10

battery — батарейка

Названия карт:

bar_sr

bike

pawn_sr

sewer

sr1

sr2

sr3

Requiem: Avenging Angel

Чтобы включить режим кодов выведите консоль клавишей **<ENTER>**:

Csmilton — режим кодов

Csstigmata — свободный проход

Csitems — свободный проход

Csshroud — полная броня и оружие

Cshealth — полное здоровье

Csrosary — все предметы

Csammo — амуниция

Csguns — все пушки

Csyhwh — режим бога

Cshalt — останавливает время

Csvanish — исчезают все враги

Cshost — исчезает гравитация

Коды, действие которых неизвестно:

Csessence

Cswire

Csportal

csmapper

cstime

cshide

csback

cs3dnow!on

cs3dnow!off

csunsqueeze

cssqueeze

csuntrace

cstrace

csunframe

csframe2

csframe

csclipmouse

csblah

csverbose

csnotimeouts

cstimeouts

Actua Soccer 3

В главном меню нажмите **<ENTER>**, введите код, после чего вновь нажмите **<ENTER>**:

spit n spin — Actua Soccer Web

tff hobby — Boat Racers

bin man — Food Group

longdon girls — Arsenal Ladies

shame — Doncaster Rovers

no thanks — Top 50 Babes 2

yes please — Top 50 Babes 1

chip butty — Virtual Blades

cpu spud — Pattis Shandi Men

double trouble — Gremlin Staff 2

wide boys — Gremlin Staff 1

c andy man — Dicks Pick N Mix

shadwell town — The Hardmen

miss wilko — Dud's Spuds

flagstoning — Fighting Forth

lee the pig — Heavenly HTFC

sink or swim — Ledbury FC

impossibility — Madness Friday

ozone layer — Greenhouse Test

grim reaper — Skellington United

metal heads — Cyborg Rovers

i made this — FC Gremlin

sexy football — Shearer XXX

rule brittania — 5 Nations Select

egg chasers — Wigan 98-98

bald fritz — Classic Ipswitch

valley boys — Chalton Stars

diamond lights — Best of Spurs

duncnnomore — Everton Stars

men in tights — Forest Stars

barmy army — Wednesday Stars

emmersons woe — Boro Stars

lady godiva — Coventry Stars

dell boys — Soton Stars

fash the cash — Dons Stars

down the toon — Newcastle Stars

bit of claret — Villa Stars

fruit n veg — Leicester Stars

wright buy — West Ham Stars

ram raiders — Derby Stars

tea total — Arsenal 70-90

bremners boot — Leeds Stars

scouse perms — Liverpool 77-98

foreign legion — Chelsea Stars

down down down — Blackburn 94-95

sir matt — Busby Babes

prem clubs — 24 extra teams

tff teams 24 — joke teams

Redline

IMMORTAL — включить режим бога

MORTAL — выключить режим бога

RETICLE — маленькая мишень

CAMERA — когда герой стоит на ногах, камера переключается на вид от третьего лица

ALLAMMO — максимум боеприпасов для личного стрелкового оружия героя

TARGETS — автоприцел

DBDAMAGE — увеличивает количество повреждений, наносимых главным героем

RADAR — радар

CW — становится доступно все автомобильное вооружение

CA — максимум боеприпасов для автомобильного вооружения

STONEAGE — вместо машины фигурка бегущего человека

CAROFF — исчезает геометрия машины

CARFLIP — геометрия машины переворчачивается

CARREVERSE — геометрия машины отображается

WHEELSOFF — поменять колеса

Turok 2: Seeds Of Evil

TROMPEM — большие руки и ноги

BIGBADNOODLE — большие головы

HELLOSTICKY — новый режим

LILLIPUTIAN — новый режим

PICASSO — новый режим

HENRYSBILERP — новый режим

INEEDAUPS — новый режим

WIZARDOFOZ — действие этого кода неизвестно

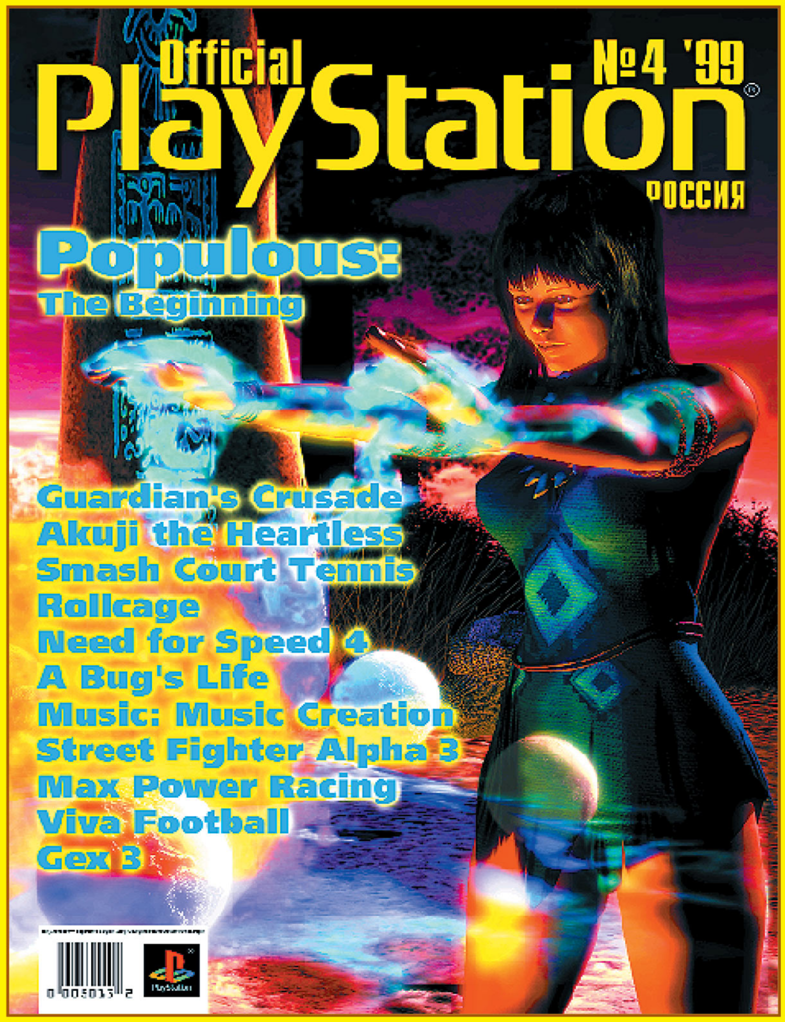
YOQUIEROJUAN — действие этого кода неизвестно

JANESSPECIALWORLD — действие этого кода неизвестно

LEGOMANIAC — специальная атака

MRNOPRULEZ — ничего не происходит

OBLIVIONISOUTTHERE — суперкод



ЧИТАЙТЕ В ЧЕТВЕРТОМ НОМЕРЕ Official PlayStation

Hit
Dino Crisis
Sony Dual Shock
Phantom Menace
Sony Crash Bandicoot
Jeff Gordon XS Racing
Bloody Roar 2
Creation for PlayStation
Sony Gran Turismo

Железо
PlayStation 2

Preview
Sports car GT
Monaco GP
Rugrats
Dirt
Sony Dead or Alive
Expendable
X-Men
Retro Force
Re-Volt
Le Mans 24 Hours

Review
Guardian's Crusade
A Bug's Life
Akuji the Heartless
Smash Court Tennis
Rollcage
Need for Speed 4
Populous The Beginning
Sony Spyro
Street Fighter Alpha 3
Max Power Racing
Viva Football
Gex 3
Music: Music
Creation for PlayStation
Sony Gran Turismo

Прохождения, тактика
Guardian Crusade
Spyro the Dragon

Rulez
Demolition Racer
Warzone 2000
Big Air
Pet in TV
Baby Universe
Saboteur
Ape's Escape
Omegaboost
Racing Lagoon
Shadowman
Rally Cross 2

В ПРОДАЖЕ С 20 АПРЕЛЯ

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Читайте в 43 номере «Страны Игр»:



Unreal Tournament. Этим летом мы станем свидетелями нового этапа грандиозной войны, которую ведут между собой основные авторитеты жанра 3D-Action — компании Epic Games и is Software. Творение Тима Свини под названием Unreal Tournament стало главной темой очередного выпуска нашего журнала. Эксклюзивные подробности из первых рук, наши первые впечатления об игре — все это 13 мая в «**Стране Игр**»!



Будущее SimCity. Мы раскрываем сенсационные подробности новых проектов компании Maxis! Первая в истории виртуальная «мыльная опера» по вашим правилам, и попытка перенести зарекомендовавшие себя принципы градостроительства на просторы космоса. Встречайте: Sims и SimMars!

Braveheart. Эта невероятно правдоподобная, реалистичная и красивая стратегия, повествующая о феодальных воинах средневековой Англии обещает стать одним из лучших представителей жанра. Все новости об этом проекте только в нашем журнале.



Requiem: Wrath of the Fallen — сможет ли творение CyClone Studios потягаться с Half-Life и Shogo?

Commandos: Beyond the Call of Duty — просто набор дополнительных миссий. И все? Вовсе нет!

Blue Stinger — В случае с творением Climax Graphics далеко не самая лучшая игра становится уникальной и чрезвычайно интересной. Почему? Ответ в нашем обзоре.



А также: **Jurassic Park: Warpath**, Shadowman, SaGa Frontier 2, A-10 Warthog, Urban Chaos и многое другое...

Полное прохождение новой игры Nival Interactive «**Аллоды II: Повелитель Душ**» с картами всех уровней и подробными тактическими советами!



Прохождения: **Lands of Lore III** и **Commandos: Beyond the Call of Duty!**

Новый 43-ий номер «Страны Игр» в продаже с 13 мая!

Очень много писем приходят в редакцию с просьбой расширить рубрику «Обратная Связь». За чем дело стало, непонятно. Присылайте письма - будет большая и интересная рубрика!

Привет «СИ»!

Купил ваш специальный выпуск: все о **Heroes of Might and Magic III**. Клевый журнал! Много секретов, хорошая тактика, хорошие советы. Так держать! С помощью вашего журнала я далеко продвинулся в игре. Спасибо, что сделали такой номер. Делайте побольше таких журналов. В первую очередь я хотел бы видеть такие же спецвыпуски по играм: **Diablo 2**, **Tiberian Sun, Need for Speed 3**. Если выпустите еще один (а, может, и не один), то большое вам спасибо, а если нет, то все равно большое спасибо.

Заранее благодарю,

Б. Сергей, г. Москва.

*Это всего одно письмо из сотен других подобных. Признаться, мы очень рады, что многим читателям «**Страны Игр**» пришелся по душе наш спецвыпуск, посвященный **Heroes of Might and Magic III** и хотим пообещать, что останавливаться на достигнутом мы не будем. Открою маленький секрет: сейчас в редакции создается еще один спецвыпуск, в сфере внимания авторов которого оказалась нашумевшая серия **Tomb Raider** от **Core Design,** а также все, что с ней связано. Это не только полные иллюстрированные прохождения с секретами, не только многочисленные советы, которые найдут полезными даже опытные игроки, но и многочисленные статьи о самой Ларе Крофт, о фильме **Tomb Raider**, а также большая фотогалерея. В общем, все, что только могут пожелать фанаты.*

Привет «Страна Игр»!

Вот уж не думал, что придется написать такое письмо. Но за последнее время журнал сильно изменился и во многом не в лучшую сторону.

Теоретически для журнала, который пишет о нескольких платформах, коковым и явяется «**Страна Игр**», необходима объективная и беспристрастная оценка каждой из платформ, но на практике, как выясняется, такое невозможно. Вобще-то меня не удивляют письма от обиженных владельцев приставок, чья любимая платформа была недооценена. Особенно ярко видна недостаточная техническая мощь приставок, когда их сравнивают с **PC**, и это, конечно, обижает фанатеющих от **PlayStation** и **Nintendo 64** людей. И лично я считаю, что не нужно сравнивать несравнимые вещи, так как если действительно сопоставить технические возможности **PC** и приставок, то получится, что при оценка игр последних за графику всегда должен стоять **0**.

Но это все было раньше. Теперь появился **Dreamcast**, и половина вашей редакции немедленно призналась этой приставке в любви до гробовой доски (ну или пока не выйдет очередное приставочное «чудо»). Отвечая на письма многих владельцев **PlayStation**, обиженных занижением достоинств их приставки, вы пишете, что вы «любите не платформы, а хорошие игры на них». Но теперь мы видим, что, заявляя это, вы, мягко говоря, кривили душой (я бы, конечно, мог бы выразиться и не столь мягко, но не хочется никого оскорблять). В статье «**Первый Dreamcast в России**» г-н Овчинников просто рассыпается в эпитетах по поводу нового творения **Sega**: «**Sega** произвела на свет **ОЧЕНЬ** маленькую приставку, настолько маленькую, что поначалу даже на верится...Что касается веса, то **Dreamcast** в этой области рекордсмен. Приставка весит около двух килограммов... По размерам она намного уже, чем **Nintendo 64** или **PlayStation**, имеет почти квадратную форму с очень изящными изгибами по бокам.» Перефразировав Лермонтова, можно сказать, что автор говорит о приставке, как о любимой женщине - налицо «объективная» оценка.

Разумеется, это все малозначительные факты, но я привел их, чтобы показать, откуда взялся вывод о том, что **Dreamcast** является самой мощной из всех существующих платформ. Так вот он взялся от опять-таки «объективной» оценки этой приставки. Производительность **Dreamcast** равна примерно пяти миллионами полигонов в секунду: прямо об этом в журнале не написано, но вскользь упоминалась именно эта цифра. Так вот мне интересно, чем эти пять миллионов превосходят то количество треугольников , которое способен выдавать **Voodoo 2**? Позже в журнале было сказано, что превосходить **Dreamcast** по мощи будет **Pentium III**, но игр с графикой, как на приставке от **Sega**, владельцы **PC** еще не увидят очень долго. М-да-а-а... За кого же вы держите разработчиков **PC**-игр, если считаете, что, имея такую мощь, они не смогут ею воспользоваться?!

Вообще то, то как многие авторы восприняли появление **Dreamcast**, напоминает ребенка, которому купили новую игрушку, и он, раскидав по полу все остальные возится с ней. Грустно это все. Былая непредвзятость, присущая «**Стране Игр**», улетучилась. И единственной надеждой убедить хотя бы читателей журнала в неправильности вашей позиции являются письма, подобные моему.

На этой «радостной» ноте, я, пожалуй, и закончу.

С уважением,

Коровин Олег.

*К моему величайшему сожалению, я вынужден с Олегом не согласиться. Нигде, ни в одной статье не сравнивались технические характеристики **PC** и приставок. Да, мы писали о том, что в версии **Need for Speed 3** на **PC** есть блики на корпусах машин, а на **PlayStation** их нет. Однако такова объективная реальность, данная нам в ощущениях, и с ней мы ничего поделать не можем. В доказательство того, что версии игр на нескольких платформах обозреваются совершенно одинаково, можно привести такой факт: для них выставляется только одна оценка. Где же тут преуменьшение технических возможностей приставок? Что касается **Dreamcast**, то из письма следует очень простой и логичный вывод: самой объективной позицией по отношению к новой платформе было бы, если бы мы ее вообще не заметили. Возможно, это и не самое плохое решение, однако осмелюсь напомнить читателям, что журнал «**Страна Игр**» посвящен современным играм на всех современных платформах, и, кстати говоря, мы были и по-моему остаемся единственным изданием в России, которое в свое время познакомило читателя с **Dreamcast** и продолжает знакомить вас с играми на нем. Саркастические замечания относительно описываемой в статье внешней формы приставки мне также показались очень несправедливыми. Дизайн приставки, ее размер и даже вес играют далеко не последнюю роль, так что не написать всего этого было бы, по меньшей мере, неправильно. Это все равно, как если бы в описании какого-нибудь принципиально нового джойстика не было бы написано, как он выглядит. И что же тут необъективного? Да, **Dreamcast** реально превышает технически характеристики современного компьютера. Однако это вовсе не значит, что ситуация не изменится через полгода. Да, разработчики игр на **PC** не используют весь потенциал имеющихся в их руках возможностях и та же мощь **Voodoo 2**, которой мы так восторгались год назад, использовалась до сих пор в основном для увеличения fps. В то же время разработчики игр на PlayStation делают почти невозможное, расходуя ресурсы консоли на все сто процентов. И что тут необъективного? Да, **Dreamcast** хорошая приставка и практически все игры, которые обозревались в журнале для нее, были очень хорошими. Но что тут может быть необъективного?*

Здравстуйте, уважаемая редакция «Страны Игр»!

Как нормальный человек, не имеющий **3Dfx**, попытался установить его на свой

комп. Естественно не вышло. Максимум, чего смог добиться, это получение

окошка с сообщением, которое и прилагаю.

Прошу прокомментировать.

Dmitry V. Afanasyev

PS. Если это была первоапрельская шутка, то она несмешная.

As you might or might not have noticed, AFD Inc. stands for:

April Fools' Day Incorporated

We have to congratulate you for getting this far with our little 'emulator'.

This means, of course, that there is no 3dfx emulator for Quake II. All this program did was letting you enter some settings, giving some errors from time to time, and installing something, before giving you the final error that the file 'ini-3d.drv' could not be installed.

All it actually did was copying 98 files from your system directory to a temp directory and then deleting them again. We hope you had as much fun using our emulator as we had creating it.

Комментировать тут, в принципе, нечего. Ну, пошутили мы, пошутили...

Здравствуй, «Страна Игр»!

Я читаю каждый номер вашего журнала от корки до корки и всегда с нетерпением жду нового номера. Спасибо, что вы есть! У меня просьба: разместите в «Обратной связи» мое объявление:

Привет всем!

Меня зовут **Леонид**, мне **16** лет. Мечтаю найти друзей по переписке. Имею много интересов в жизни. Люблю **Internet** и компьютерные игры жанров стратегии, **RPG** и **3D-action**. Пишите, отвечу обязательно.

117321, г. Москва, ул. Профсоюзная, д. 140, корп. 3, кв. 124, Звягину Леониду.

СИ


Action Game featuring Hercules
PlayStation
SONY
PlayStation
НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION
Адреса магазинов, где можно приобрести оригинальные лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп. 3), ВИСТ (тел. 159-4001), ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов), МИР (сеть магазинов), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, ст. м. "Юго-Западная", "Ленинский проспект"), ИГРОТЕХ (пр-т Вернадского, 109, ст. м. "Юго-Западная"). **Оптовые продажи:** БУКА, тел. 111-5156; ТЕПЛОСТАР, тел. 237-6412

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»
ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
ул. Кузнецкий мост, 12 (м. «Кузнецкий мост»)
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Ярцевская, 19 маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская»)
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54, маг. «Мир Печати» (м. «Маяковская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)
ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига» (м. «Академическая»)
Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская»)

Абакан
ул. Пушкина, 113
ул. Щетинкина, 59

Алматы
ул. Фурманова, 42
ул. Маркова, 44, оф. 315

Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А

Биробиджан
ул. Шолом-Алейхейма, 25 маг. «Аудио-Видео»

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Иркутск
ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров»

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курган
ул. Красина, 55

Курск
ул. Гагарина, 2

Липецк
ул. Космонавтов, 28
ул. Зегеля, 1, маг. «Книги №1»

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Мурманск
пр-т Ленина, 7А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32
ул. Б. Покровская, 66

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
пр. К. Маркса, 20

Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
ул. Б. Хмельницкого, 5-1

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15
Комсомольский пр-т, 37-47
ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»

Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70 салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги» (Самарская площадь)

Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная , 12, маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3

Саратов
3-я Дачная, Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье»

Симферополь
ул. Шпапянской, 7/9

Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13

Сосновый бор
ул. Сибирская, 7

Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS»

Тольятти
ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подьезд 2

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Химки
Юбилейный пр-т, 60

Чебоксары
ул. Хузангая, 14

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31 компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина компьютерный салон «Wiener»

Череповец
Советский пр., 30Б, маг. «Виртуальная реальность»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж

Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«Электрический мир»: ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»)
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»); Щелковское ш., 8 (м. «Щелковская»)
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»); ул. Новослободская, 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»).
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).
«Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж; ВВЦ, пав. «Вычислительная техника»